KABBALAH HERMÉTICA

MARCELO DEL DEBBIO

Daemon Editora

Kabbalah Hermética

Marcelo Del Debbio

1ª Edição - Agosto/2016

Daemon Editora
R. Bartolomeu de Gusmão, 337 - Vila Mariana
CEP 04111-020 - São Paulo - SP - Brasil
Tel (11) 5539-1122
www.daemon.com.br
daemon@daemon.com.br

À Glória do

Grande Arquiteto

do Universo

Índice

A Kabbalah Hermética	09
Yin-Yang	15
Os Quatro Mundos da Criação	21
- Elemento Terra	23
- Elemento Fogo	31
- Elemento Ar	41
- Elemento Água	49
A História de Lilith	61
- Lua	71
- Mercúrio	72
- Vênus	73
- Sol	74
- Marte	75
- Júpiter	76
- Saturno	77
Pitágoras e a Numerologia	79
Sepher Yetzirah	87
Esferas	95
- Malkuth	97
- Yesod	113
- Hod	135
- Netzach	159
- Tiferet	179
- Geburah	207
- Chesed	229
- Daath	247
- Binah	261
- Hochma	281
- Kether	299
Os 22 Caminhos	305
- Tav	307
- Shin	327
- Resh	341
- Qof	355
- Tzaddi	371
- Peh	389
- Ayin	411
- Samekh	431
- Nun	447
- Mem	463
- Lamed	477
- Kaph	491
- Yod	511
- Teth	525
- Cheth	543
- Zayin	563
- Vav	577
- Heh	591
- Daleth	605
- Gimmel	619
- Beit	633
- Aleph	647
Ain, Ain Sof, Ain Sof Aur	659
Fim?	661
Bibliografia	662
Tabelas Auxiliares	665
Patronos	668

A Kabbalah Hermética

Para entendermos o que é a Kabbalah Hermética, precisaremos voltar no tempo até aproximadamente 1.500 AC, com a Compilação do Livro dos Mortos.

Não resta dúvida de que o julgamento dos atos após a morte devia preocupar, e muito, a maioria dos egípcios, religiosos que eram. Para os egípcios esse conjunto de textos era considerado como obra do deus Thoth. As fórmulas contidas nesses escritos podiam garantir ao morto uma viagem tranquila para o paraíso e, como estavam grafadas sobre um material de baixo custo, permitiam que qualquer pessoa tivesse acesso a uma terra bem-aventurada, o que antes só estava ao alcance do rei e da nobreza. Em verdade, essa compilação de textos era intitulada pelos egípcios de Capítulos do Sair à Luz ou Fórmulas para Voltar à Luz (*Reu nu pert em hru*), o que por si só já indica o espírito que presidia a reunião dos escritos, ainda que desordenados.

Moisés, Pitágoras e a Rainha do Sabbat

A partir desta origem comum, temos que a sabedoria dos antigos egípcios foi dividida entre três culturas diferentes: Os Judeus codificaram estas instruções no que se chamou Cabalá, os Gregos codificaram as mesmas instruções em sua Mitologia e seus Deuses e, finalmente, os africanos absorveram estes conceitos através das histórias dos diversos Orixás.

Kabbalah quer dizer "Receber" ou "Tradição" e este conceito deve ser entendido como uma ciência que se renova e evolui o tempo todo através do resgate do passado, da criação no presente e da preparação para o futuro. Quem estuda a Cabalá extrai dos antigos mestres as bases que irão direcionar seu caminho, mas tem também a obrigação de ir um passo além de tudo o que recebeu.

As escolas cabalistas judaicas foram trazendo, através dos séculos, contribuições importantes ao ensino da Cabalá mas o saber cabalista, na sua essência, se manteve inalterado (neste livro, sempre que me referir aos estudos judeus, utilizo a grafia CABALÁ enquanto o conceito da Árvore da Vida será grafado KABBALAH).

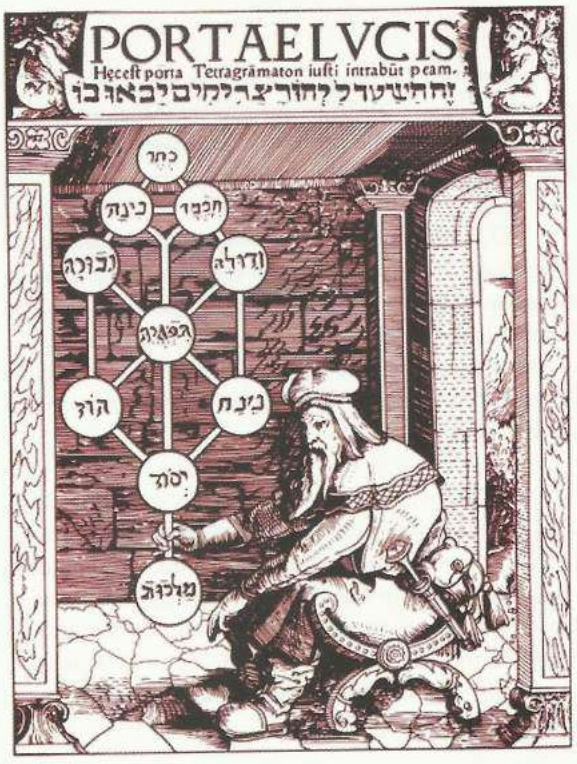
Aqui não entenda o termo "escola" como um estabelecimento físico, no sentido que temos hoje em dia, mas como um grupo de seguidores que propaga os ensinamentos de uma egrégora.

A Cabala Judaica

O primeiro período da Cabala Judaica é conhecido como a fase na qual dominou a mística da "merkabah" e do "bereshit". O termo "merkabah" significa "carruagem" e "bereshit" significa "no princípio" (a primeira palavra do livro bíblico Gênesis). Essa escola deixou as bases para tudo o que veio depois. O primeiro cabalista desta Escola teria sido Moisés.

Os cabalistas do primeiro período dedicavam-se principalmente ao estudo do Talmud, o livro sagrado dos ensinamentos judaicos.

Coloca-se a influência desta linha de estudos entre o século II AC e o século XII DC. O grande livro



cabalista nessa fase, além do Talmud, é o Sepher Yetzirah, texto que todo estudioso de Cabala deve conhecer.

O segundo período da Cabala Judaica começa em torno do ano 1200 e se prolonga por apenas um século, indo até volta de 1300 da nossa era. Há nessa fase três importantes escolas. Uma acontece na Provença, no Sul da França e as outras na Alemanha e na Espanha. Em paralelo a estes estudos religiosos, surgem os primeiros protótipos do que mais tarde seria conhecido como "Tarot", culminando com a publicação em massa do chamado "Tarot de Marseille" por volta do século XVI.

Marseille, por volta de 1575

Os mestres mais famosos dessas Escolas são Azriel, a família Kalonymos, Mestre Abulafia e Rabi Gikatila. A obra que representa o pensamento dessas escolas é o Bahir, o Livro da Luz.

O terceiro período da Cabala Judaica começa no final do segundo e acontece de forma simultânea a ele, na Espanha. Esta fase corresponde ao surgimento de outro famoso livro cabalista, o Zohar, o Livro do Esplendor, que surgiu por volta de 1280-1300 através de Moses de Léon. A renovação da Cabalá provocada por essa obra foi intensa.

O quarto período da Cabalá vai até o final do século XVII e está ligado a um período traumático da história judaica: a expulsão dos judeus da Espanha que aconteceu em 1492. Os judeus que tiveram de se converter à força, mas precisavam passar seus conhecimentos de qualquer maneira, tiveram de fazer adaptações que resultaram na origem da chamada "Cabala Cristã", extremamente importante no Renascentismo.

Essa expulsão reuniu muitos mestres cabalistas que estavam dispersos pela Europa e deu origem à comunidade de Safed, um lugar abençoado no qual a Cabala floresceu através dos mestres Moisés Cordovero, Salomão Alkabets, Josef Caro, Isaac Louria, Chaim Vital.

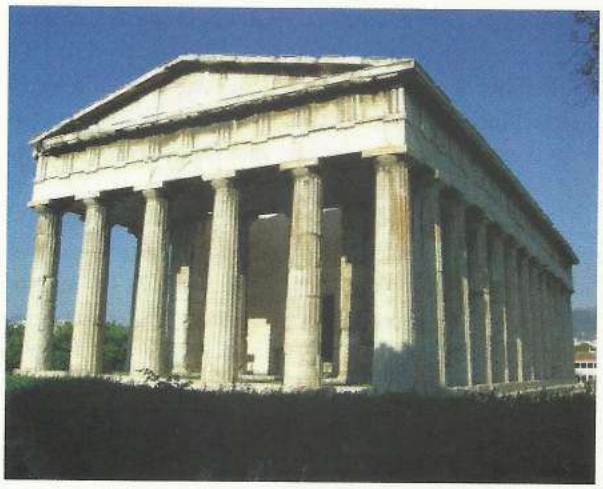
Outra fase segue-se e deriva da anterior, é o período chamado de "hassidismo", que tem como expoente do pensamento Israel ben Eleazar, mais conhecido como Baal Chem Tov. A Cabala torna-se uma verdade aberta a todos e sua luz, que tinha sido reservada até então, pode brilhar de forma aberta e renovada.

Os Deuses Gregos

O Conhecimento egípcio passou e foi adaptado pelos filósofos gregos através de seus heróis, monstros, deuses e personificações da natureza. Enquanto a mística judaica admitia apenas a existência de um Deus único criador e relacionava as Sephiroth a qualidades humanas, os gregos preferiram transmitir estas idéias através da representação múltipla de um panteão.

A Escola Pitagórica

A Escola Pitagórica recebe o nome do fundador, Pitágoras, foi uma influente corrente da filosofia grega, pertencendo a ela alguns dos mais antigos filósofos pré-socráticos. Temistocléia foi a mestre de Pitágoras; ela era alta profetisa, filósofa e matemática. Outros pensadores importantes dessa escola: Filolau, Arquitas, Alcmeón; a matemática e física Theano, que foi, possivelmente, casada com Pitágoras, a filósofa Melissa.



Esses pensadores manifestam ao mesmo tempo tendências místico-religiosas e tendências científico-racionais. A influência estende-se até nossos dias.

A escola teve como ponto de partida a cidade de Crotona, sul da Itália, e difundiu-se vastamente. Trata-se

da escola filosófica grega mais influenciada exteriormente pelas religiões orientais, e que por isso mais se aproximou das filosofias dogmáticas regidas pela ideia de autoridade. O pitagorismo influenciou o futuro platonismo, o cristianismo e ainda foi invocado por sociedades secretas que atravessaram o tempo até alcançarem os dias de hoje. O símbolo da Escola Pitagórica era o pentagrama, uma estrela de cinco pontas.

Os Rituais Africanos

Do Egito, os conhecimentos passaram para a Etiópia a partir da Rainha do Sabá, por volta do século X AC. Conhecida entre os povos etíopes como Makeda, esta rainha recebeu diferentes nomes ao longo dos tempos. Para o rei Salomão de Israel ela era a "rainha de Sabá". Na tradição islâmica ela era Balkis ou Bilkis. Flávio Josefo, historiador romano de origem judaica, a chamou de Nicaula.

Dos sacerdotes etíopes, o conhecimento espalhou-se pelos sacerdotes do Norte da África, por Gana, Fon, Nigéria e Benin, Congo e Sudão, transformando-se ao longo de quase vinte e cinco séculos até se frutificar em todas as religiões africanas.

A Mitologia Africana foi levada para as Américas pelos africanos escravizados, as que mais se tem notícia são: a mitologia fon daomeana, mitologia yorubá, mitologia igbo, mitologia fanti, mitologia ashanti, mitologia angola, mitologia congo, mitologia bantu, que mais tarde tornou-se uma mitologia mestiça nas religiões afro-americanas, religiões afro-cubanas e religiões afro-brasileiras.

A mitologia fon daomeana que cultua os Vodun no Vodun da África Ocidental foi para as Américas e Caraíbas formando assim as religiões do Vodou haitiano no Haiti e República Dominicana, Regla de Arará em Cuba, o Voodoo nos Estados Unidos, Obeah na Jamaica e Trinidad e Tobago, Winti no Suriname, e o Candomblé Jeje no Brasil, todas parte das religiões afro-americanas

A mitologia congo é mais frequente ser encontrada na diáspora africana de diversos países, na Kumina da Jamaica, na Regla de Palo em Cuba, no Voodoo dos Estados Unidos e no Candomblé bantu no Brasil.

A mais conhecida é a dos Orixás da mitologia yorubá, onde se encontra a gênese de religiões como a Santeria ou Lukumí através da Regla de Ocha,

A Rainha do Sabbat, por Rubik Kocharian (2004)

de várias nações, Xangô do Nordeste, Batuque, Xambá, Omolokô e outras.

O Renascimento

O Renascimento cultural manifestou-se primeiro na região italiana da Toscana, tendo como principais centros as cidades de Florença e Siena, de onde se difundiu para o resto da península Itálica e depois para praticamente todos os países da Europa Ocidental, impulsionado pelo desenvolvimento da imprensa por Johannes Gutenberg (em especial, sua bíblia, de 1450). A Itália permaneceu sempre como o local onde o movimento apresentou maior expressão, porém manifestações renascentistas de grande importância também ocorreram na Inglaterra, Alemanha, Países Baixos, Portugal e Espanha.

Durante o Renascimento houve um ressurgimento da cultura helenística, estudada em paralelo à cultura judaica e católica, bem como as imagens simbólicas da Alquimia. A idéia da Rosacruz pode ser compreendida, de um ponto de vista mais amplo, como parte da corrente de pensamento hermético-cristão. Neste contexto, é clara a influência do *Corpus Hermeticum* que, após 1000 anos de esquecimento, foi traduzido em 1460 por Marcílio Ficino, a figura central da Academia Platônica de Florença, para atender a uma encomenda de Cosme de Médici. Nas *Núpcias Químicas de Christian Rozenkreuz*, é dito que "Hermes é a fonte primordial".

Verifica-se também a influência do pensamento de Paracelsus, citado na *Fama Fraternitatis* RC: "Teofrasto (Paracelso), por vocação, foi também um desses heróis. Apesar de não haver entrado em nossa Fraternidade, não obstante, ele leu diligentemente o Livro M."

A Rosacruz e a Maçonaria

Os períodos seguintes dentro da Cabalá Judaica compreendem cabalistas inspirados e fora da linha judaica, que passaram a admitir cada vez mais a dimensão secreta da Cabala e que também a abriram para os não iniciados. Quando encontrar, leia as obras dessa fase, que passam os conhecimentos de Moisés Luzzatto, Cornelius von Agripa, Jacob Boehme, Robert Fludd, Paracelso, Elias Ashmole e o mais atual Gershom Scholem.

Tudo o que se estuda hoje sobre Kabbalah Hermética deriva de uma das escolas citadas. Você vai encontrar quem ensine a Cabalá pura do primeiro período à Cabalá mais mística do século XIX. Mas todos os estudiosos precisam de uma base e vão encontrar nos antigos mestres e nos livros do passado o suporte teórico para os ensinamentos atuais.

A Capela Sistina

A Golden Dawn

Até o surgimento da Golden Dawn, em 1888, o Ocultismo Ocidental se compunha de diversas tradições separadas, por vezes divergentes. A Alquimia, a Astrologia, a Magia Cerimonial eram secundados por diversos métodos divinatórios, e influenciados por diversas crenças, como o Pitagorismo, o Neoplatonismo, o Catarismo, o Maniqueísmo, a Gnose, o Judaísmo e o Hermetismo, que transitavam por diversas culturas, como a greco-romana e a árabe.

Porém, à época da Aurora Dourada (Século XIX), pode-se dizer que a tradição mágica ocidental havia se perdido, abrindo espaço para movimentos ocultistas de inspiração oriental (como a Teosofia). Nesse sentido, é possível interpretar o advento da Nova Ordem como uma reação a essa tendência orientalizante.

No resgate da tradição mágica ocidental, a Golden Dawn aprofundou ao máximo as ligações com a Cabala e com a antiga Magia Cerimonial, as quais ela agregou o esquema de correspondência universal proposto por Eliphas Lévi, devidamente ampliado, desenvolvido e codificado para que cada fator no Universo passasse a ter correspondência no Ser Individual. Assim, todos os sistemas ocultistas antes existentes foram integrados num único corpo de pensamento, interrelacionado, interdisciplinar e interdependente.

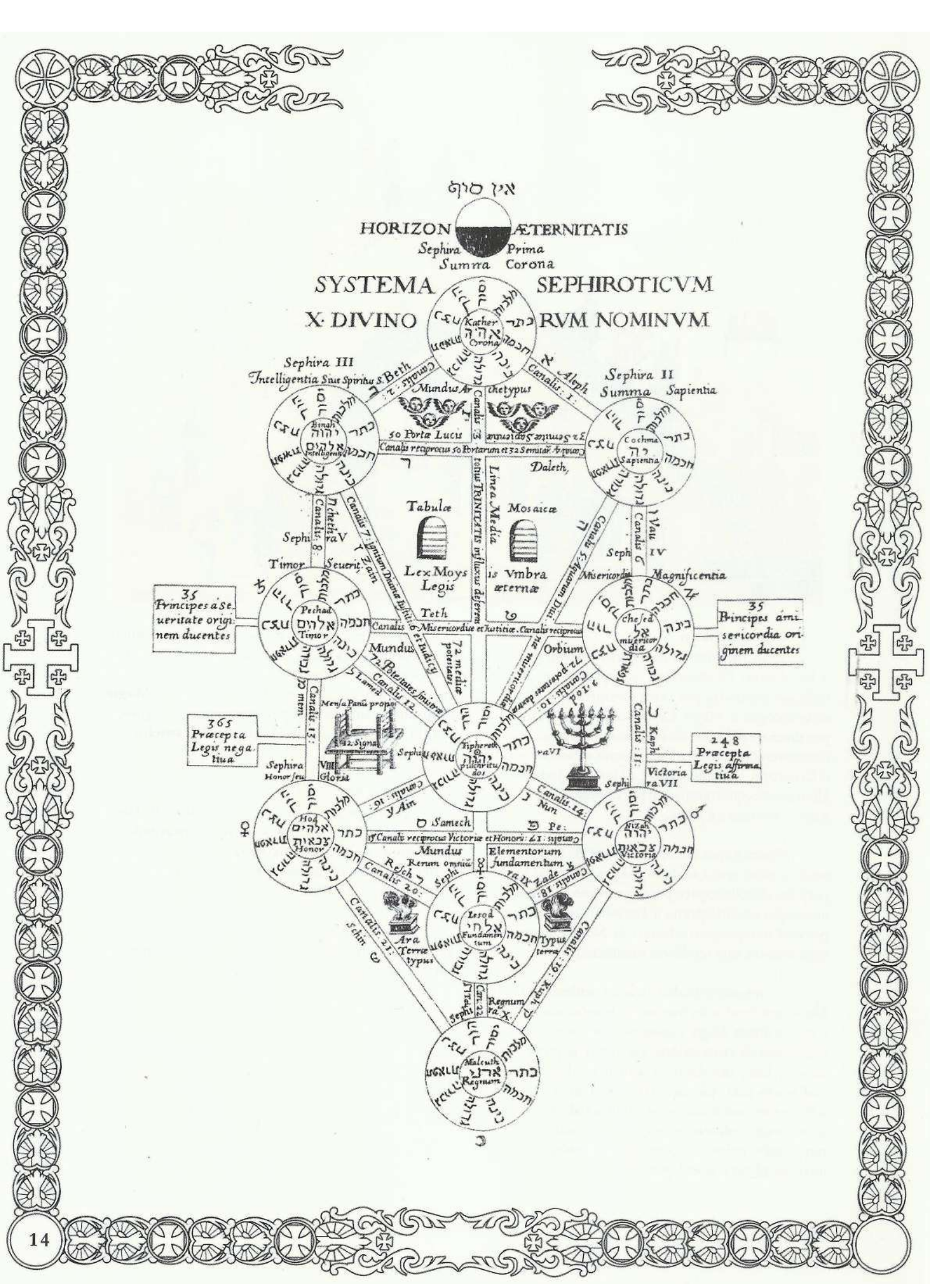
Nesse novo corpo de pensamento, a Magia tornou-se uma disciplina prática e dinâmica, aonde, ao incentivo às experimentações (por exemplo, a Viagem Astral), se mesclaram três sistemas operatórios principais: a **Magia Cerimonial**, dotada de um novo código de signos, a **Magia Enoquiana**, e a **Magia de Abramelin** (ou Magia Angélica).

Século XXI

Assim, pela máxima da Kabbalah, não basta tê-la recebido dos Grandes Mestres encarnados e desencarnados; é meu dever, como Estudioso e Guardião destes Mistérios, ampliá-la e dar um passo a mais do que me foi entregue.

Apresento a vocês este Tratado de Kabbalah Hermética para que algum dia vocês também possam dar um passo a mais em direção ao futuro.

Marcelo Del Debbio
(Frater Thoth)

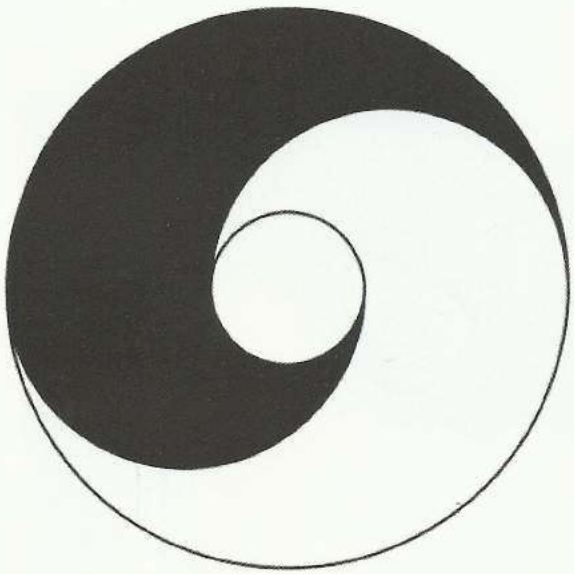

אין סוף
HORIZON ÆTERNITATIS
Sephira Prima
Summa Corona
SYSTEMA SEPHIROTICVM
X· DIVINO RVM NOMINVM
Kather
Corona
Sephira III
Intelligentia Siue Spiritus S. Beth
Sephira II
Summa Sapientia
Mundus Archetypus
50 Portæ Lucis
Canalis reciprocus 50 Portarum et 32 Semitar.
Binah
Intelligentia
Cochma
Sapientia
Daleth
Tabulæ
Mosaicæ
Lex Moys
Legis
Vmbra
æternæ
Teth
Sephira V
Timor
Seuerit
Sephira IV
Misericordia
Magnificentia
35
Principes a Seueritate originem ducentes
35
Principes a misericordia originem ducentes
Pechad
Timor
Chesed
misericordia
Mundus
Orbium
72 Potestates sinistræ
72 Potestates dextræ
Mensa Panũ propos
12 Signa
365
Præcepta
Legis negatiua
248
Præcepta
Legis affirmatiua
Sephira VIII
Honor seu Gloria
Tiphereth
pulchritudo
Sephira VI
Victoria
Sephira VII
Hod
Honor
Nizah
Victoria
Samech
Pe
Mundus
Rerum omniũ
Elementorum
fundamentum
Resch
Sephira IX
Zade
Ara
Terræ
typus
Typus
terræ
Iesod
Fundamentum
Regnum
Malcuth
Regnum

Yin e Yang

Antes de começarmos a estudar a Árvore da Vida, é necessário observar os princípios básicos do Hermetismo e, para isso, regressaremos até a estrutura mais simples de todas, a estrutura binária, que dará origem a toda a mecânica da Kabbalah Hermética.

Começamos do princípio da Criação. Tudo o que temos no Universo trabalha basicamente em dois polos: um positivo e um negativo, sendo que estes nomes não têm nenhuma relação com "bem e mal", sendo apenas maneiras de se expressar. Os orientais chamam estas energias de Yin e Yang. Esta ideia remonta quase 5 mil anos antes de Cristo.

Yang vai tratar de "Expansão" enquanto Yin trata de "Restrição". O yin-yang são dois conceitos originários do taoísmo, que expõem a dualidade de tudo o que existe no universo. Descreve as duas forças fundamentais, opostas e complementares, que podem ser encontradas em praticamente tudo o que existe. O YIN é o princípio feminino, a terra, a passividade, a escuridão, a contemplação, o recolhimento e a absorção, enquanto o YANG é o princípio masculino, o céu, a luz, a atividade e a expansão.



Hotu

Não há qualquer tipo de hierarquia entre os dois princípios. Assim, referir-se a yang como positivo apenas indica que ele é positivo quando comparado com Yin, que será negativo. Esta analogia é como a carga elétrica atribuída a prótons e elétrons: os opostos complementam-se, positivo não é bom ou mau, é apenas o oposto complementar de negativo.

Segundo essa ideia, cada ser, objeto ou pensamento do Universo possui um complemento do qual depende para a sua existência e que, por sua vez, existe dentro de si. Assim, se deduz que nada existe no estado puro nem tampouco na passividade absoluta, mas sim em constante transformação. Além disso, qualquer ideia pode ser vista como seu oposto quando visualizada a partir de outro ponto de vista.

Neste sentido, a categorização seria apenas por conveniência e facilidade didática. Estas duas forças, YIN e YANG, seriam a fase seguinte do TAO, princípio gerador de todas as coisas, de onde tudo surge. O TAO pode ser chamado de Deus, Big Bang, Princípio Criador, Grande Arquiteto do Universo, Allah, Olorum, Singularidade ou o nome que você achar melhor. A partir desta emanação original, surgem duas forças complementares e opostas.

E, no Universo, tudo vibra, tudo pulsa. Então, esta estrutura, que imagino que todos vocês já devem ter visto em algum lugar, apesar de parecer estática, está, na realidade, se movimentando o tempo todo.

Esta imagem ao lado chama-se HOTU. Ela mostra a criação destas duas forças antagônicas a partir de uma energia primordial. A partir desta emanação, surgem duas energias sempre em sintonia e, ao mesmo tempo, em oposição.

As primeiras representações destas duas forças antagônicas e complementares aparecem como imagens e desenhos na China, representando o Tigre (Yang) e o Dragão (Yin), como podemos ver em diversas imagens.

O Tigre e o Dragão

Mas a inspiração para a imagem que hoje conhecemos e nos é tão famosa vem das Montanhas de Jade, na China, cuja imagem eu mostro para vocês abaixo, representando o YIN como as forças imutáveis e fixas da Terra, enquanto o YANG representa as forças etéreas e sutis do Ar. Desta paisagem lindíssima temos a origem do chamado TAIJI, popularmente conhecido como Diagrama Yin-Yang.

Neste diagrama, temos que todo Yin carrega dentro de si a semente do Yang e vice versa. Não existe nada que seja inteiramente Yin ou nada que seja inteiramente Yang, mas uma estrutura em perpétuo estado de movimento.

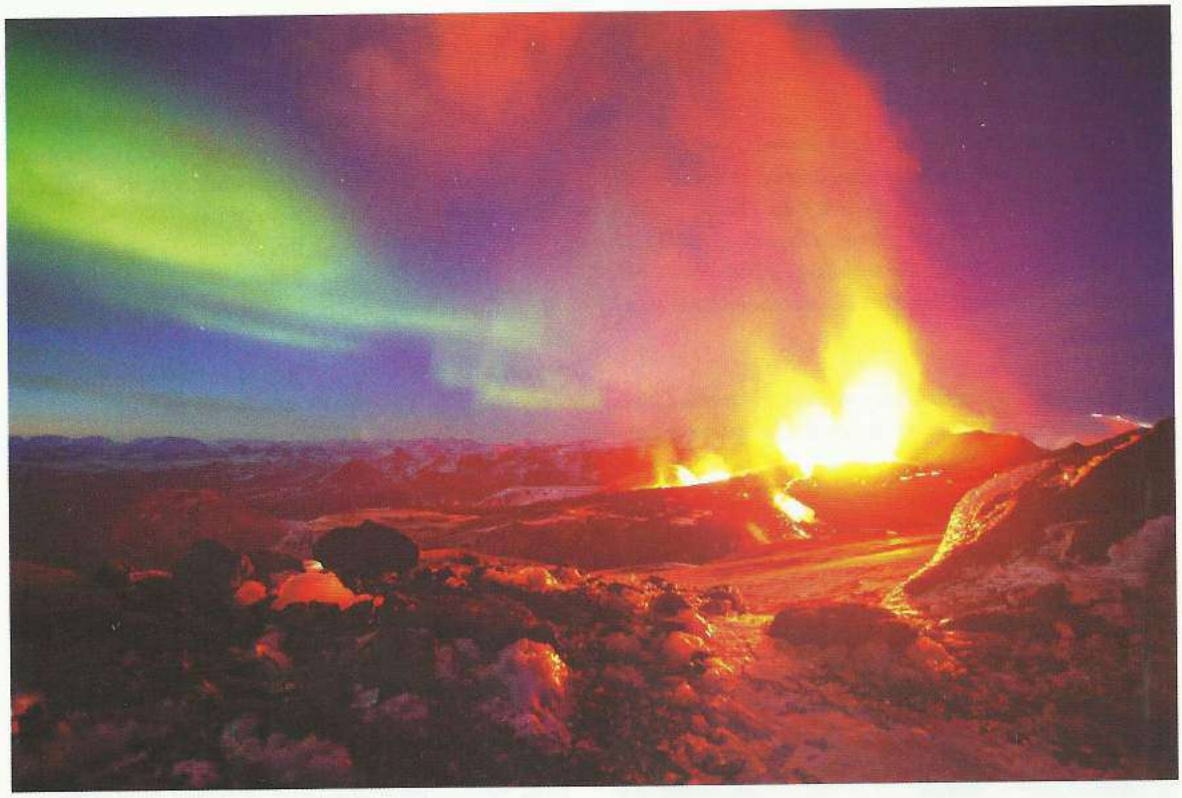
O que nos leva a nossa próxima figura, duas carpas nadando em um lago ou tanque. Nessa imagem, as forças de Yin e Yang são representadas como dois peixes dentro de um poço circular, que precisam estar em contínuo movimento para existir.

O diagrama do Taiji simboliza o equilíbrio das forças da natureza, da mente e do físico. Yang (branco) e Yin (preto) integrados num movimento contínuo de geração mútua representam a interação destas forças.

A realidade observada é fluida e em constante mutação, na perspectiva da filosofia chinesa tradicional. Portanto, tudo que existe contém tanto o princípio Yin quanto o Yang. O símbolo Taiji expressa esse conceito: o Yin dá origem ao Yang e o Yang dá origem ao Yin.

O Yang, o poder criador era associado ao céu e ao Sol, enquanto o Yin corresponde à Terra, ao receptivo, à Lua. O céu está acima e esta cheio de movimento. A terra - na antiga concepção geocêntrica - está em baixo e em repouso. Dessa forma, também podemos considerar o Yin como o repouso, e Yang, o movimento.

Montanhas de Jade, na China



Fogo e Gelo

No reino do pensamento, Yin é a mente intuitiva, complexa, emocional, ao passo que Yang, é o intelecto, racional e claro. Yin é a tranqüilidade contemplativa do sábio, Yang a vigorosa ação criativa do rei.

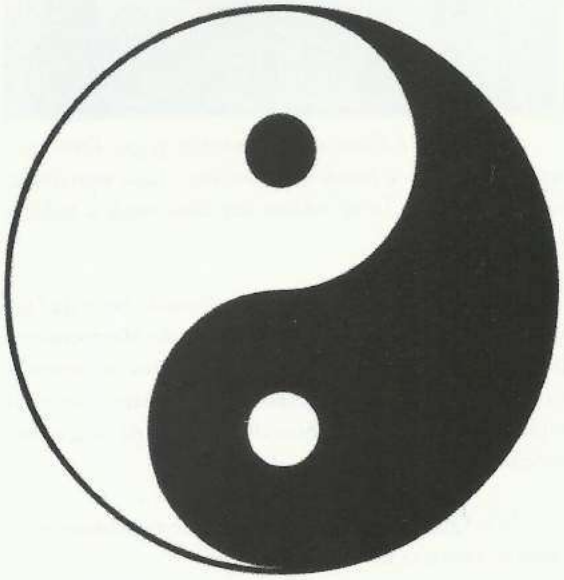
Os dois pontos dentro do Taiji simbolizam a ideia de que toda vez que cada uma das forças atinge seu ponto extremo, manifesta dentro de si a semente de seu oposto.

Outras Escolas filosóficas tratam deste princípio de dualidade de formas análogas. Por exemplo, os Nórdicos e os povos do Norte da Europa consideravam os princípios da criação como sendo o Fogo e o Gelo. As ideias são as mesmas, mas as inspirações por analogia diferentes. Como estavam próximos das regiões geladas e de vulcões, ficaria mais fácil para este povo fazer a correspondência com o que estava mais à mão.

Primeiro, havia o Caos, que era o Nada do Mundo, e isto era tudo quanto nele havia. Nem Céu, nem Mar, nem Terra - nada disto havia. Apenas três reinos coexistiam: o Ginnungagap (o Grande Vazio), abismo primitivo e vazio, situado entre Musspell (o Reino do Fogo) e Niflheim (a Terra da Neblina), terra da escuridão e das névoas geladas. Durante muitas eras, assim foi, até que as névoas começaram a subir lentamente das profundezas do Niflheim e formaram no medonho abismo de Ginnungagap um gigantesco bloco de gelo.

"Das alturas abominavelmente tórridas do Musspell, desceu um ar quente e este encontro do calor que descia com o frio que subia de Niflheim começou a provocar o derretimento do imenso bloco de gelo. Após mais alguns milhares de eras - pois que o tempo, então, não se media pelos brevíssimos anos de nossos afobados calendários - o gelo foi derretendo e pingando e deixando entrever, sob a outrora gelada e espessa capa branca, o mundo de Midgard".

- Eddas



Na Mitologia Grega, temos na Origem o Vazio, que origina o Caos e, logo em seguida, a Terra (Gaia) e o céu (Urano).

"No princípio era o Caos (Vazio primordial, vale profundo, espaço incomensurável), matéria eterna, informe, rudimentar, mas dotada de energia prolífica; depois veio Géia (Terra), Tártaro (habitação profunda) e Eros (o Amor), a força do desejo. O Caos deu origem ao Érebo (Escuridão profunda) e a Nix (noite). Nix Gerou Éter e Hemera (Dia). De Géia nasceram Úrano (Céu), Montes e Pontos (Mar).

Na primeira fase há nítido predomínio do mundo Ctônio, já que a cosmogonia Hesiódica se desenvolve ciclicamente de baixo para cima, das trevas para a luz.

O Primeiro reinado conhecido do universo foi o de Úrano (Céu). À fase da energia prolífica segue-se a primeira geração divina, em que Úrano (Céu) se une a Géia (Terra), de onde descendem numerosa descendência. Nasceram primeiro os Titãs e depois as Titânidas, sendo Crono o caçula".

- Teogonia

Ouranos e Gaia em um mosaico grego. Ouranos é representado como o princípio criador/céu e Gaia representada como a forma da Terra, senhora que dava vazão a todas as criaturas existentes.

Na Alquimia, temos os princípios do Sol e da Lua, que são uma transposição destas figuras do Macrocosmos para o Microcosmos, representando tanto os aspectos sutis e densos do universo quanto estes aspectos espirituais e materiais dentro de cada um de nós, como veremos mais adiante.

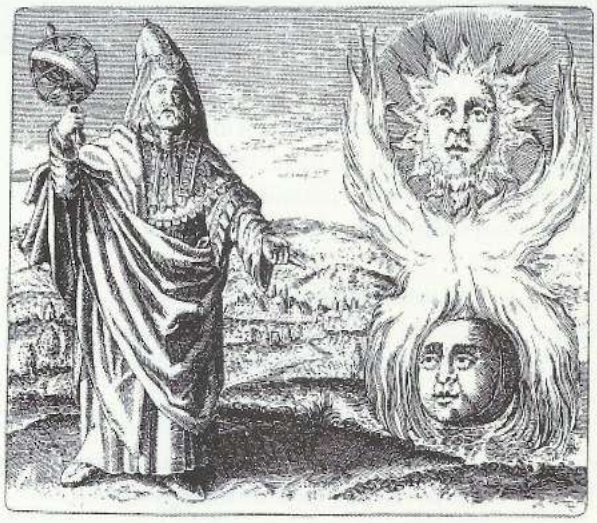
Os Quatro aspectos principais do relacionamento entre as energias de Yin e Yang são:

- **Oposição**
Yin e Yang são opostos.

- **Interdependência**
Não podem existir um sem o outro. Embora opostos, Yin e Yang são interdependentes, não podendo existir de forma isolada um do outro.

- **Interconsumo mútuo**
Yin e Yang estão em um estado constante de mudança, de modo que, quando um é consumido o outro aumenta. O consumo de Yin leva a um ganho de Yang e o consumo de Yang leva a um ganho de Yin.

- **Intertransformação**
Yin e Yang podem transformar-se um no outro. Essa transformação ocorre quando as condições estão amadurecidas. Por exemplo, ao final do dia começará a noite, assim como o próprio ciclo das estações, em que uma sucede a outra. Ao limite da fase Yin de um ciclo começará a fase Yang do mesmo.



Hermes Trismegistus aponta o Princípio da Correspondência

Dentro desta estrutura, podemos avançar mais um pouco e chegaremos ao que conhecemos popularmente como os quatro elementos. Dentro do Grande Yang temos o chamado Pequeno Yin e dentro do Grande Yin temos o chamado Pequeno Yang. Assim, podemos dividir novamente nosso diagrama em quatro partes, que chamaremos de Elementos: A Terra e a Água como representantes do Yin e o Fogo e o Ar como representantes de Yang.

Desta maneira, temos de um lado o **Grande Yang,** que representa toda a energia mais sutil, expansiva e

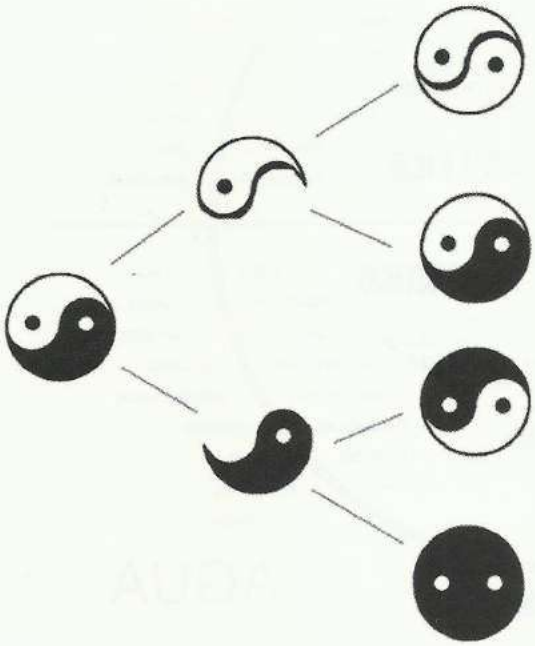
ativa do universo, simbolizando o Espírito, a Alma, a Vontade e a Capacidade de Transformação. O Fogo, na Alquimia, é QUENTE e SECO. Seu Humor correspondente é o Colérico.

Por outro lado, temos o **Grande Yin**, que representa toda a energia mais densa, passiva, receptiva e formadora do universo, simbolizando a Matéria, o Corpo, o Plano Físico e a concretização. A Terra, na alquimia, é FRIA e SECA e seu humor correspondente é o Melancólico.

Fica fácil para compreendermos estas duas energias opostas e complementares. Mas lembramos que dentro de cada uma destas energias floresce o embrião de seu oposto. Desta maneira, temos uma faixa de transição entre o CORPO e a ALMA, que costumamos chamar de MENTE.

Dentro do Grande Yin temos o chamado **Pequeno Yang**, que é a Mente voltada para os aspectos Materiais. A isto chamamos de RAZÃO, relacionado ao elemento AR. Na alquimia, o Ar é considerado um elemento QUENTE e ÚMIDO. Seu humor correspondente é o Sanguíneo.

Dentro do Grande Yang temos o **Pequeno Yin**, que é a Mente voltada para os aspectos Espirituais. A isto chamamos de EMOÇÃO, relacionado ao elemento ÁGUA. Na alquimia, a ÁGUA é considerada um elemento FRIO e ÚMIDO. Seu humor correspondente é chamado de Fleumático.



Os Doze Signos

Por fim, por influência Aristotélica, foi concebido um quinto elemento, o **Espírito** ou ÉTER, que seria uma espécie de coordenador dos outros quatro elementos.

É possível traçar um paralelo entre as concepções clássicas dos elementos e a **Teoria dos Tipos Psicológicos** de (Carl Gustav) Jung, mais especificamente quanto às Funções Psicológicas. Este estudioso dividiu em quatro funções fundamentais: Pensamento, Sentimento, Sensação e Intuição.

Possibilita-se assim uma visão subjetiva e interna da ação de quatro dos elementos sendo que as duas primeiras, Pensamento (AR) e Sentimento (ÁGUA), seriam, para Jung, maneiras de tomar decisões, enquanto as duas últimas, Sensação (TERRA) e Intuição (FOGO), seriam formas de apreender informações. E quando os elementos/funções estivessem em equilíbrio teriam as seguintes características.

O Elemento Ar pode ser comparado à Função Pensamento, caracterizado pela capacidade de tomar decisões objetivas, lógicas e coerentes. Assim, o predomínio deste elemento/função tende a levar o indivíduo à uma preferência por escolhas racionais, planejadas e eficazes.

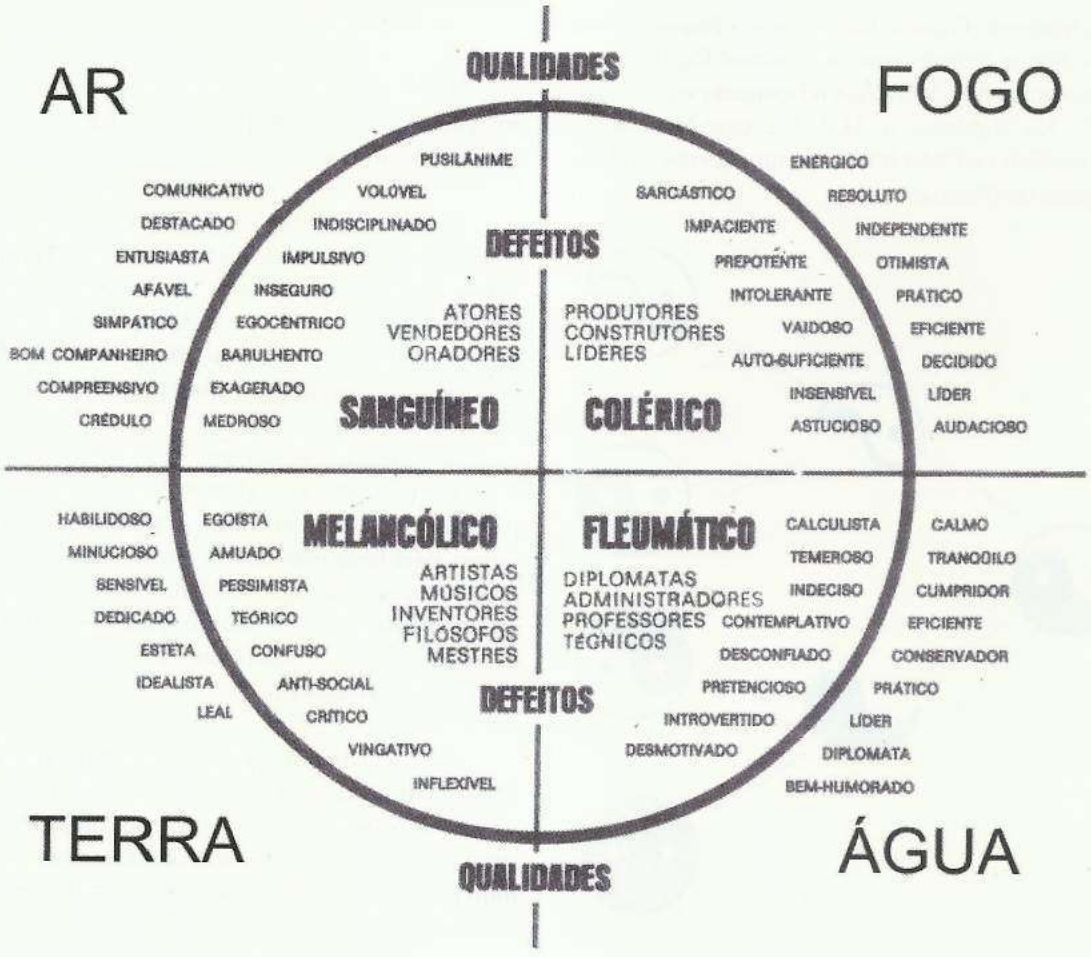
O Elemento Água pode ser comparado à Função Sentimento, caracterizando subjetivamente um indivíduo que tem a preferência por sentimentos fortes, mesmo que tristes. A predominância deste elemento no indivíduo faz com que ele tenda a levar em conta valores ao tomar decisões.

O Elemento Terra pode ser comparado à Função Sensação, que seja a observação do concreto, do detalhe, do sólido. A experiência concreta, obtida por meio dos sentidos sempre prevalecerá. Subjetivamente este elemento faz com que a pessoa esteja sempre no presente, no agora, no momento atual, pronta para tomar decisões imediatas.

O Elemento Fogo pode ser comparado à Função Intuição, possuindo como característica a abstração, é uma forma de apreender informações que leva em conta o passado, o futuro e as implicações das escolhas. Trata-se de uma análise do efêmero permeada por processos inconscientes. Leva-se mais em conta a valoração dos objetos do que o objeto em si, relacionando-a com experiências passadas ou informações inconscientes.

Por fim, antes de prosseguimos para os Quatro Elementos, ainda existe a relação que pode ser feita entre os elementos e os quatro naipes do Tarot:

Bastões [ou Paus] representa o FOGO, Copas [Corações ou Taças] a ÁGUA, Espadas para o AR e Discos [ou Pantáculos ou Ouros] para a TERRA.



Os Quatro Mundos da Criação

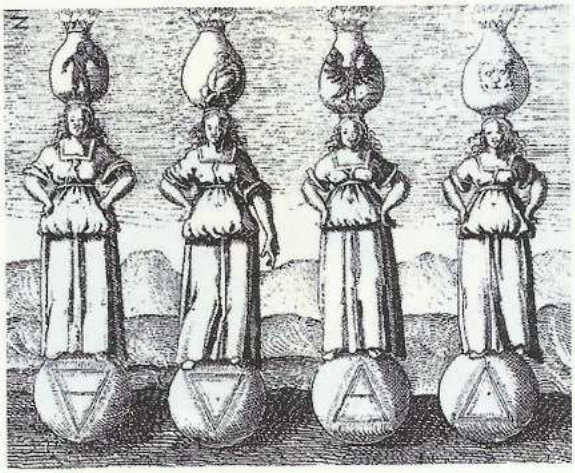
Quando nas diversas tradições falamos de deuses, nomes divinos, arcanjos e anjos, na realidade estamos fazendo referência a determinadas energias intermediárias que, de modo escalonado, situam-se entre a Unidade Suprema, verdadeiramente imanifestada, e a variedade indefinida de suas manifestações fenomênicas. Na Kabbalah, estas energias, ou atributos divinos são chamados de Sefiroth, cujo desenvolvimento constitui o que se costuma chamar de "Doutrina das Emanações".

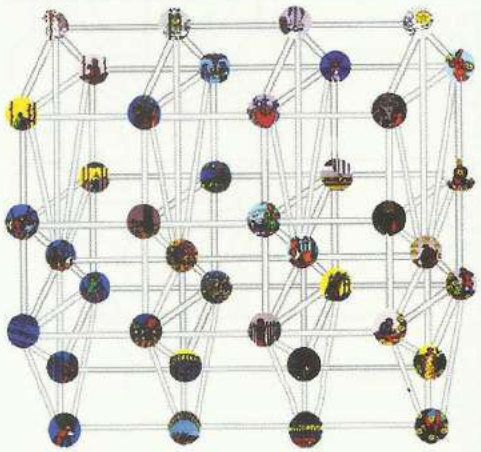
Como sabemos, as Sefiroth percorrem a Árvore da Vida de cima para baixo, do mais sutil ao mais denso e grosseiro, dando forma para a própria estrutura do Cosmo, dividida em quatro planos ou níveis hierarquizados, que o homem pode vivenciar em si mesmo através de sua realidade física, mental e espiritual. Estes Mundos, ou Planos, fazem correspondência direta com o nosso Microcosmos (*"Tudo o que está em cima é semelhante ao que está em baixo"*). Desta forma, podemos ao mesmo tempo estudar as correlações dos Mundos da Criação Divina e os Quatro Elementos Simbólicos.

Antes de avançar, quero colocar que muitos dos livros e textos dizem sobre "acima", ou "abaixo", mas estas são apenas explicações para facilitar a parte didática. Não existe acima ou abaixo nos mundos... todos estão interligados, ou seja, "tudo ao mesmo tempo agora". Apenas separamos em acima, abaixo, frente, atrás ou outros advérbios de lugar para facilitar o entendimento, ok?

Estes quatro planos começam com o mais alto, **Olam Ha Atziluth**, que significa Mundo das Emanações, e está relacionado ao elemento FOGO. A ele pertencem as Sefiroth Kether (1), Hochma (2) e Binah (3). Esta tríade de princípios compreende as realidades chamadas "inefáveis", referidas ao conhecimento do Ser Universal, precedendo, portanto, à Manifestação e progressiva Solidificação de todas as coisas na descida da Árvore.

As energias mais invisíveis e profundas emanam desta tríade suprema, que começa a se manifestar a partir do Mundo da Criação, **Olam Ha Briah**, relacionado ao elemento ÁGUA e constituído pelas Sefiroth Chesed (4), Geburah (5) e Tiferet (6). Como seu próprio nome indica, neste Mundo são geradas as primeiras formas criacionais em seu aspecto mais sutil e informal, manifestadas através do Mundo das Formações, **Olam Ha Yetsirah**, representado pelo elemento AR e constituído, por sua vez, pelas Sefiroth Netzach (7), Hod (8) e Yesod (9). Esse processo de emanação finaliza no Mundo da Construção Material, **Olam Ha Asiah**, representado pelo elemento TERRA e constituído apenas pela Sefirah Malkuth (10), que, de toda a Árvore da Vida, é a única visível e



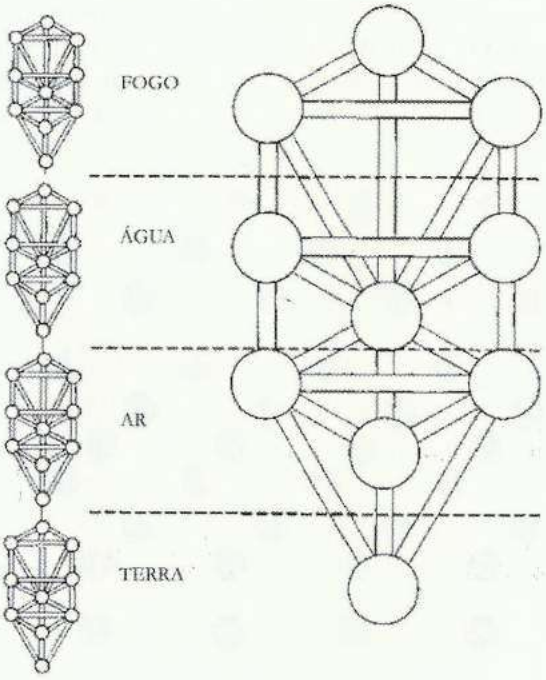


perceptível aos sentidos, sendo a partir dela que começa nosso processo ascendente de retorno à Unidade.

Estes quatro mundos, planos ou níveis, podem igualmente ser considerados como três, já que Briah (Mundo ou Plano da Criação) e Yetzirah (Mundo ou Plano das Formações) podem ser tomados como um só. Briah corresponderia ao que a Antiguidade denominou "Águas Superiores", e Yetzirah às "Águas Inferiores", que estão separadas – e unidas – pela "superfície das águas", tal e qual aparece no gráfico. Daí que existem variações de correspondências dentro das diversas ordens iniciáticas, principalmente em relação à ordem dos elementos dentro da Árvore.

Desta forma, deve se ter presente que em cada plano há uma Árvore Sefirótica completa: uma no mundo de Asiah, outra no de Yetzirah, outra mais em Briah, e finalmente outra no de Atziluth. Nossa visão da Árvore Cabalística adquire então tridimensionalidade, ou seja: podemos visualizá-la, sem que por isso perca sua unidade essencial, em quatro níveis de leitura, que estão em todas as coisas, inclusive em nós mesmos.

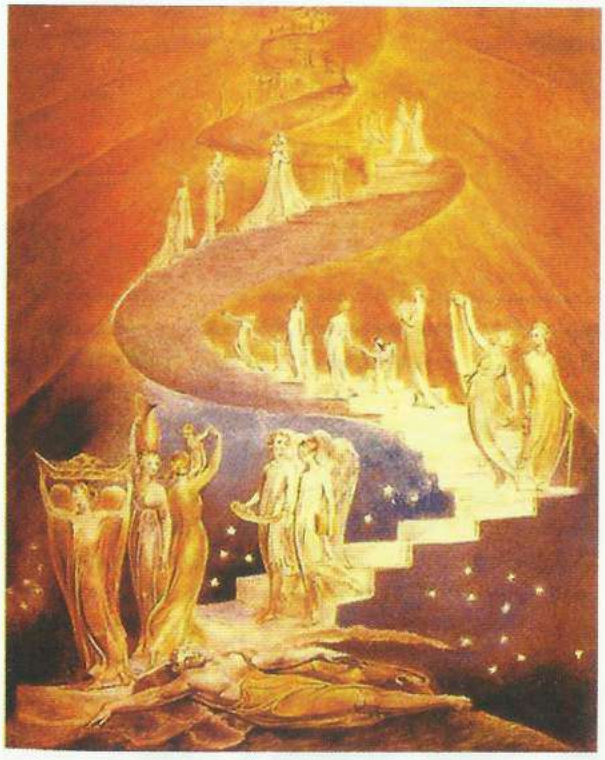
Também a Bíblia e os textos sagrados e revelados de todas as tradições admitem ser lidos desta maneira. Uma forma profana, ou literal; uma forma simbólica; uma forma emocional, que carrega conceitos mais amplos e aplicáveis a qualquer situação; e finalmente, uma forma iniciática. Tais níveis são como graus hierarquizados de conhecimento.



Por enquanto, trabalharemos com a Árvore no nível de Asiah, ou seja, da Sefirah Malkuth, o plano físico e da construção material, que é o do homem condicionado por suas identificações egóicas e de seus sentidos, e daí, invocando Kether, ascenderemos gradualmente por todos os mundos, do mais grosseiro ao mais sutil, da casca ao núcleo, o que nos permitirá conhecer outros estados de nossa consciência que, desta maneira vai se universalizando até sua plena identificação com o Ser, o Adam Kadmon ou Adão Primordial.

"E saiu Jacob de Beer-Shéba, e foi a Haran. E chegou ao lugar, e pernoitou ali, porque se havia posto o sol. E tomou das pedras do lugar, e colocou-as à sua cabeceira, e deitou-se naquele lugar. E sonhou, e eis que uma escada estava apoiada na terra, e seu topo chegava aos céus: eis que anjos de Deus subiam e desciam por ela. E eis que o Eter-no estava sobre ela, e dizia: "Eu sou o Eterno, DEUS de Abrão, teu patriarca, e D"S de Isaac. A terra sobre a qual tú estás deitado , a ti darei-a, e à tua semente . E será tua semente como o pó da terra, e te espalharás ao oeste, e ao leste, e ao norte, e ao sul. E se abençoarão em ti todas as famílias da terra, e em tua semente ... ". E despertou Jacob de seu sono, e disse: "Certamente o Eterno está neste lugar, e eu não sabia. E temeu e disse; "Quão espantoso é este lugar! Este não é outro que a casa de Deus, e esta é o portal dos Céus ... e chamou o nome daquele lugar Bethel.""

Genesis 28:10-19



Escada de Jacob, de William Blake (1820)

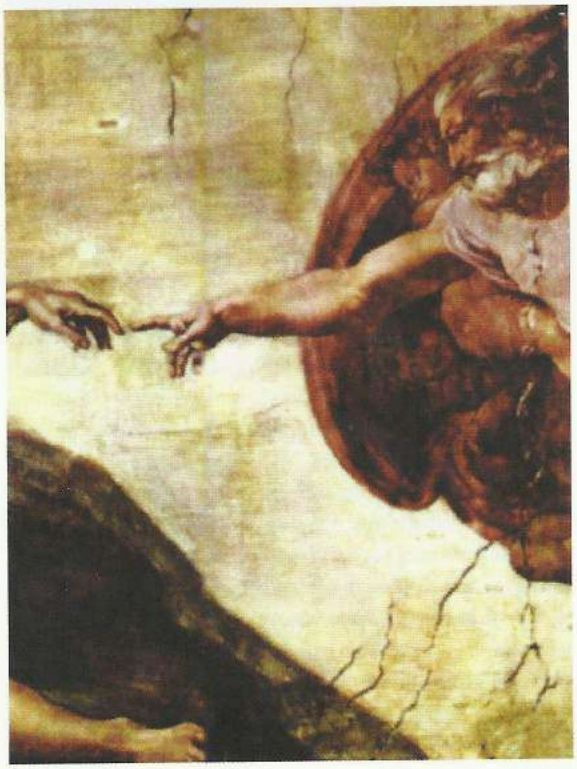
Elemento Terra

A Terra representa o Grande Yin... O "denso do denso". O Mundo Material. O Grande compacto, então todas as vezes que estivermos nos referindo a ações como concretizar, construir, finalizar ou estruturar, estamos falando do Elemento TERRA. Também corresponde ao Plano Físico, experimentado pelos nossos sentidos ordinários.

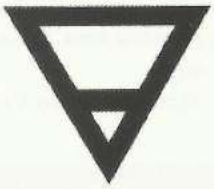
Nas mitologias, temos a Origem do Homem atrelada diretamente a este elemento. Podemos começar pela Bíblia, que é a mitologia mais conhecida:

E formou o Senhor Deus o homem do pó da terra, e soprou em suas narinas o fôlego da vida; e o homem foi feito alma vivente.
- Genesis 2:7

De acordo com a Bíblia, Deus cria o homem a partir do barro, dando-lhe a vida através de seu sopro divino (Aleph). O Homem torna-se, então, a Casa de Deus (Beit).



A Criação de Adão, de Michelangelo (1512)



Nome em Latim: Terrae
Nome Hebraico: Aretz
Arcanjo: Auriel
Anjo: Phorlakh
Regente: Kerub
Rei dos Espíritos Elementais: Ghob
Demônio: Belial ("o Perverso")
Inteligência: Daimones
Elementais: Gnomos, Kobolds, Anões, Pigmeus, Leprechauns, Trolls, Ogros (Cavernas), Dríades, Durdales, Hamadríades (Árvores), Fadas-de-Jardim, Duendes, Pixies, Goblinóides.
Tattwa: Prithvi
Período do Dia: Crepúsculo até a Meia-Noite
Fase da Lua: Nova
Estação do Ano: Outono
Signos Zodiacais: Touro, Capricórnio e Virgem
Trigramas: Kun (Terra) e Gen (Montanha)
Elemento Alquímico: Sal
Naipe: Ouros, Moedas ou Pentáculos
Instrumentos Musicais: Percussão
Esfinge Hieroglífica: Touro
Animais simbólicos: Touro, Vaca, Elefante, Hipopótamo, Urso, Cabra, Bode, Crocodilo, Porco
Símbolos Tradicionais: Moeda, Pão, Crânio, Chifres, Cubo, Pantáculo, Altar, Bigorna, Sino
Oráculo: Runas
Corpo Humano: Tato, Pele, Ossos
Virtude: Calar
Cores: Preto, Marrom
Partes das Plantas: Raízes, Grãos
Fase da Vida: Velhice
Temperamento: Melancolia
Humor: Bile Preta

Na Mitologia Grega, os homens foram criados pelo Titã Prometeu nas lendas mais antigas e, após o Dilúvio, os homens e mulheres da Grécia foram nascidos das pedras arremessadas por Deucalião e Pirra.

Depois da criação do mundo e dos animais, tornou-se necessário, porém, um animal mais nobre, e foi feito o homem. Não se sabe se o Criador o fez de materiais divinos, ou se na Terra, há tão pouco separada do céu, ainda havia algumas sementes celestiais ocultas. Prometeu tomou um pouco dessa terra e, misturando-a com água, fez o homem à imagem e semelhança dos deuses. Deu-lhe o porte ereto, de maneira que, enquanto os outros animais têm o resto voltado para baixo, olhando a terra, o homem levanta a cabeça par ao céu e olha as estrelas.

- Teogonia, Hesíodo, século VII AC

Pirra, na mitologia grega, foi uma filha de Epimeteu e Pandora, e esposa de Deucalião. Ambos escaparam de um dilúvio após construírem um barco, aconselhados por Zeus.

Após o dilúvio, vendo a terra desolada e desabitada, Deucalião e Pirra consultaram a deusa Têmis, que mandou que eles jogassem os ossos da sua mãe. Pirra não queria cometer este sacrilégio, mas Deucalião interpretou "ossos da mãe" como sendo as pedras da Terra; assim eles fizeram, e das pedras de Deucalião nasceram homens, e das pedras de Pirra nasceram mulheres.

- Metamorfoses, Ovídio, século I AC

Na Mitologia Babilônica, temos a história de Utnapishtim. Utnapishtim (Ziusudra em sumério) também referido como Atrachasis, (que significa "muitíssimo sábio" em acádico) é o herói mítico babilônico assimilado dos sumérios, referido como rei e sacerdote de Shurrupak, filho de Ubara-Tutu, que tem seu nome geralmente traduzido como "ele que viu a vida".

Sua lenda está inserida no poema Atrahasis (cosmogonia suméria que antecede a bíblia em cerca de 1000 anos), que narra que o deus Enlil, desgostoso da maldade dos homens (para alguns "ruidosidade"), decidiu eliminá-los da face da terra ordenando uma grande inundação. Como Utnapishtim (Ziusudra) fosse protegido do deus Enki, foi por ele prevenido do desastre e instruído a construir uma arca e nela embarcar sua família e um casal de cada um e todos os animais.

Quando o dilúvio baixou, Utnapishtim e sua esposa repovoaram a Terra arremessando pedras por sobre seus ombros. As pedras que Ziusudra arremessava se transformavam em homens, enquanto as pedras arremessadas por sua esposa se transformavam em mulheres...

Como se vê, este é o exato enredo da história bíblica de Noé, que segundo diversos estudiosos, tratar-se-ia de uma versão posterior, adaptada pelos semitas, baseada neste mito amplamente disseminado pela Mesopotâmia.

Na China, a Deusa responsável por povoar a Terra chama-se Nu Wa, considerada também a deusa dos casamentos.

Apos a união do Universo, a deusa Nü Wa encetou longas viagens por todas as partes mais recônditas do firmamento e da terra. No majestoso céu, o sol, a lua e as estrelas competiam em esplendor; no poderoso mundo, altas montanhas, longos rios, luxuriante vegetação, viçosas arvores, alegres animais, cantoras aves, irrequietos peixes, enfim... tudo, aparentava vigor e pujança. A deusa sentiu-se feliz com tudo quanto viu, todavia, sentiu ainda haver algo de insuficiente. Sim, era ainda necessário criar um ser que fosse mais inteligente que todos os animais; capaz não só de trabalhar, mas também de comandar e administrar o mundo. Por mais perfeito que fosse o universo, por maior variedade de espécies vivas que tivesse o mundo, era essencial criar um elo de ligação entre todas as coisas através de raça humana. Dando asas à sua imaginação criadora, a deusa Nü Wa modelou à sua própria imagem uma serie de figurinhas de aspecto humano com o barro do rio Amarelo, dando-lhes os dons do movimento e da fala.

Satisfeita com a sua concepção, a deusa decidiu esmerar-se e prosseguir com o seu trabalho, e assim, passado pouco tempo, um grupo de figurinhas humanas de ambos os sexos surgiu na sua frente, cantando e pulando alegremente.

A deusa deu às figurinhas o nome genérico de "homens", que realmente veio a designar todo o ser vivo que normalmente se mantém e se locomove em uma posição ereta. Se bem que a deusa Nü Wa não parasse de fazer mais e mais figurinhas em uma tentativa sobre-humana de povoar o vasto território chinês com homens dotados de poder de fala e de movimento, por mais esforços que fizesse a sua capacidade de fabricá-los seria sempre pequena em proporção a imensidão do planeta, vindo os homens a sentirem-se demasiadamente sós e dispersos em sua superfície. Apos ela ter trabalhado por dias seguidos, o número de pessoas divinas que se encontravam dispersas no mundo continuava bastante reduzido. Cansada, veio-lhe de repente a mente uma ótima idéia. Partindo um caniço de uma montanha, atou a uma das suas extremidades uma grande pedra. Segurando-a na extremidade do lado oposto, e depois colocando entre ela e a pedra de permeio um monte de barro, a deusa começou a rodar velozmente o caniço tal como se fosse uma criança saltando a corda. Oh, inesperado milagre! Imediatamente, os pedaços do barro que o caniço desprendia com a sua rotação, se transformavam em energéticos homenzinhos assim que tocavam o solo. Tratava-se realmente de um método mais econômico e eficaz! Incessantemente, uns após outros, milhares de homens foram assim produzidos, vindo-se a dispersar pelos quatro cantos do mundo, adequadamente povoando a terra inteira. Estes homens, porém, não eram tão perfeitos quanto os que ela havia modelado com suas próprias mãos; muitos eram grosseiros e rudes.

Nas primeiras histórias da criação do homem na África, por volta do século XVI AC, na Nigéria, os deuses também criam o homem a partir do barro:

Na vasta eternidade do nada, algo despertou e o tempo foi criado. Numa fração de segundo, o Céu e a Terra foram formados, e uma tempestade de raios enviou à Terra a mulher criadora Woyeng. Não havia coisa alguma na Terra - nem vida, nem vento, nem movimento, nada. Mas havia uma cadeira, uma mesa enorme e uma pedra plana chamada de Pedra da Criação. Woyengi juntou um punhado de lama e sentou-se na cadeira, porque ela não sabia o que mais poderia fazer e, em seguida, colocou o barro sobre a mesa e os pés em cima da pedra. Com a lama ela moldou e formou muitos bonecos. Depois que terminou de fazê-los, colocou-os sobre a Pedra da Criação entre seus pés e soprou no rosto dos bonecos. Ela perguntava: "Você gostaria de ser homem ou mulher? Conforme as respostas, ela lhes dava os órgãos reprodutores adequados.

Os vários bonecos foram colocados em fileiras sobre a mesa e, então, ela perguntou o que cada um deles gostaria de fazer no mundo. Um por um, os bonecos escolheram a sua tarefa. Woyengi

baixou-os e apontou para dois cursos d'água que se afastavam da pedra e disse: "Agora vocês devem seguir o curso certo, que vai levá-los para onde devem estar no mundo". Aqueles que haviam escolhido uma vida de importância ou poder tinham de descer o rio cheio de corredeiras, pedras e correntes perigosas. Os que haviam escolhido uma vida fácil tinham de seguir o segundo fluxo: límpido e calmo, mas com a areia movediça traiçoeira e que poderia levá-los para uma vida desregrada.

Para os Maias, os seres humanos eram feitos a partir do Milho, após duas tentativas frustradas que resultaram em um dilúvio e uma erupção vulcânica.

O Popol Vuh, livro sagrado dos maias, que pode ser encontrado nos dias atuais, narra a criação dos primeiros heróis da civilização. Segundo a obra, no inicio dos tempos os deuses criaram as plantas e animais por meio da palavra. Contudo, estes seres não tinham consciência de si, nem podiam venerá-los. Decidiram, então, criar os seres humanos. Os primeiros foram feitos à base de barro. Os deuses não ficaram muito felizes com o resultado, tanto que enviaram um dilúvio para acabar com a espécie.

A segunda leva de seres humanos foi feita de madeira. Também não ficou muito boa e acabou perecendo debaixo de outro dilúvio - desta vez de lava - enviado pelos próprios criadores.

A terceira "fornada" de seres humanos ficou mais a contento dos idealizadores da espécie. Isso porque, segundo o livro, foi feita com um material sagrado: o milho. Os novos seres eram dotados de consciência de si mesmo e de seus mentores, conseguida graças ao sangue emprestado pelos próprios deuses.

Os deuses deixaram claro, então, que era missão dos seres humanos reverenciá-los. Caso não o fizessem, não somente a espécie humana, mas todo o universo pereceria. Para agradar os criadores, homens e mulheres começaram a ofertar frutos, flores, alimentos e, logo, o item mais caro a todos: sangue humano.

Entre os Índios norte-americanos, a história da criação dos seres humanos também passa por corpos de barro e terra:

Houve um tempo em que apenas um homem velho e a filha vagueavam pelas colinas e vales do oeste. Um dia, o velho decidiu que devia haver mais pessoas a habitar o mundo dos vivos, pelo que disse à filha que deveriam descer ao mundo dos espíritos e ver se haveria alguma forma de trazerem alguns de volta a esse mundo.

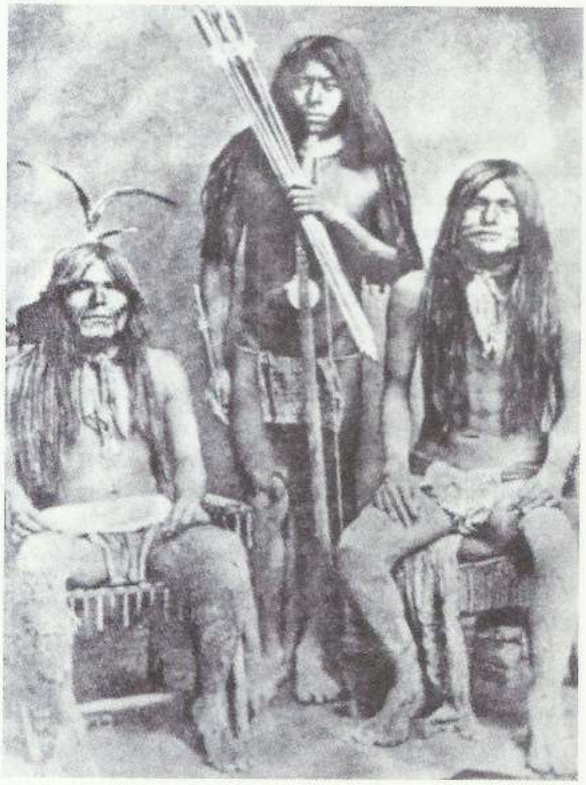
O velho conduziu a filha na descida de uma perigosa colina até ao mundo inferior. A filha estava surpreendida por ver que ali viviam tantos espíritos. "É como olhar para as estrelas", disse ela.

De fato, à noite, os espíritos dançavam e cantavam - cintilando como estrelas no céu. Durante o dia, regressavam às suas casas nas rochas. O velho e a filha aperceberam-se de que os espíritos se transformavam em ossos quando entravam nas rochas e resolveram apanhar alguns para dentro de um cesto.

Quando este ficou cheio, começaram a subir a colina íngreme. Mas o velho escorregou e perdeu o cesto, que foi bater nas rochas espalhando os ossos que imediatamente se transformaram de novo em espíritos.

Mas uma vez o velho e a filha apanharam alguns para dentro do cesto, mas, agora, era a filha quem o transportava. Só que também ela escorregou e perdeu os ossos. Mais uma vez, eles se transformaram em espíritos que fugiram para a segurança das rochas. O velho decidiu que tinham de tentar mais uma vez trazer os ossos até a superfície. Enquanto voltavam a apanhá-los, o velho censurou os espíritos: "vocês não sabem com o meu mundo é maravilhoso. Quando virem a terra, o Sol e o céu nunca mais irão querer regressar a este mundo lúgubre de espíritos".

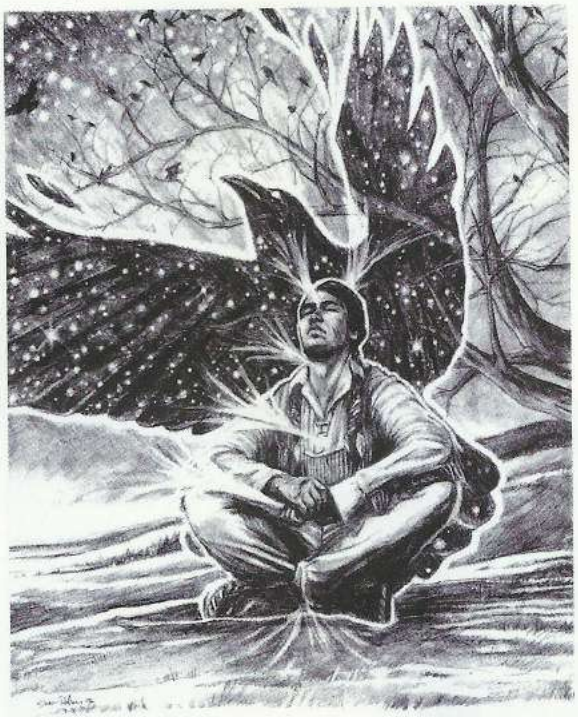
O velho disse à filha que deveriam transportar o cesto entre eles e, finalmente, chegaram ao mundo de cima. O velho espalhou os ossos no chão e, com todo o cuidado, pegou alguns deles e atirou-os em cada direção do mundo, para criar mais pessoas.



E foi assim que a terra se encheu de pessoas - nas montanhas, nos vales e ao longo dos cursos de água.

E da mesma forma que os homens nascem a partir da Terra, em todas as ordens iniciáticas, sagradas, secretas e discretas há o renascimento do homem de dentro da Caverna ou equivalente.

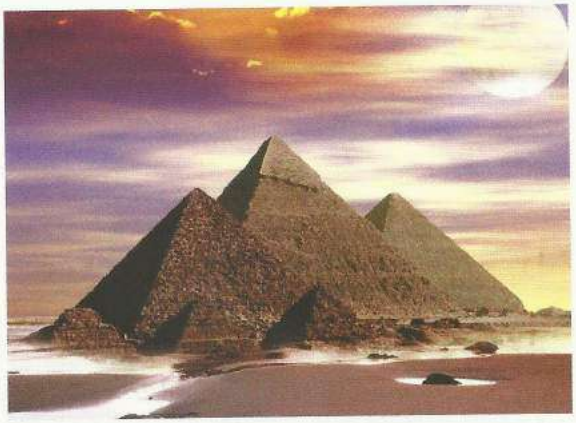
No princípio, os Xamãs eram levados para suas iniciações dentro de cavernas. Em conjunto com a ingestão de ervas sagradas, eram conduzidos para o interior de cavernas onde permaneciam isolados de todo o mundo exterior durante um período de tempo. Ali recebiam as iniciações dos espíritos superiores, em estado alterado de consciência. Na manhã seguinte, ao nascer do sol, seus irmãos o buscavam dentro da caverna, onde ele era re-nascido, desta vez, não de sua mãe natural, mas sim do próprio ventre da terra. O ser humano que estava ali anteriormente morria e dava lugar a outro que renascia no mesmo corpo.



A partir de então, ele se tornava irmão de todos que tiveram a mesma iniciação e filho do Planeta, cujo dever sagrado era preservar e proteger todos os seres vivos. Esta é a razão pela qual os membros de uma Ordem Iniciática se tratam por 'irmão", "frater" ou "soror".

Das Cavernas, os Sacerdotes passaram a esculpir seus templos dentro de montanhas, ou na forma de montanhas de pedra. Os Templos mais conhecidos são os de Petra, na Jordânia, o complexo de Angkor, no Camboja e, claro, o complexo de Pirâmides de Gizé.

Como exemplo destas grandes iniciações podemos citar as pirâmides do Egito, locais considerados "tumbas" de faraós (embora todas as múmias de faraós tenham sido encontradas em Mastabas adjacentes às pirâmides e nunca dentro delas). Nestes templos religiosos, os Faraós eram iniciados nos Mistérios, permanecendo "mortos" e depois sendo ressuscitados pelos demais sacerdotes, tal qual Ísis faz com Osíris. O resultado deste ritual é o espírito de Hórus, o "filho da Viúva".



A história mais conhecida é a seguinte:

O irmão de Osíris, Set, governava apenas o deserto, situação que não lhe agradava. Movido pela inveja, decide engendrar um plano para matar o irmão. Auxiliado por setenta e dois conspiradores, Set convidou Osíris para um banquete. No decurso do banquete, Set apresentou uma magnífica caixa-sarcófago que prometeu entregar a quem nela coubesse. Convidado por ele, Osíris entra na caixa. É então que os conspiradores trancam-na e atiram-na para o rio Nilo. Set, então, decide esquartejar em catorze pedaços o corpo de Osíris, e o espalha por todo o Egito.

Auxiliada pela sua irmã Néftis, Ísis vai à procura das partes do corpo de Osíris. Consegue reunir todas, com exceção do pênis, que teria sido devorado por um caranguejo (ou peixe, conforme a versão). Para suprir a falta deste, Toth criou para ela um falo artificial com caules vegetais. Ísis, Néftis e Anúbis procedem então à prática da primeira mumificação.

Ísis transforma-se em uma águia (Milhafre) que, graças ao bater das suas asas sobre o corpo de Osíris cria uma espécie de ar mágico que acaba por ressuscitá-lo; ainda sob a forma de ave, Ísis une-se sexualmente a Osíris e desta cópula resulta um filho, o deus Hórus. Ísis deu à luz este filho numa ilha do Delta, escondida de Set.

A partir de então, Osíris passou a governar apenas o mundo dos mortos. Seu filho, Hórus, consegue derrubar Set e passa a reinar sobre a terra.

Na Grécia Antiga, Platão também escreveu sobre a Alegoria da Caverna:

Imaginemos muros bem altos separando o mundo externo e uma caverna. Na caverna existe uma fresta por onde passa um feixe de luz exterior. No interior da caverna permanecem seres humanos, que nasceram e cresceram ali.

Ficam de costas para a entrada, acorrentados, sem poder mover-se, forçados a olhar somente a parede do fundo da caverna, onde são projetadas sombras de outros homens que, além do muro, mantêm acesa uma fogueira. Pelas paredes da caverna também ecoam os sons que vêm de fora, de modo que os prisioneiros, associando-os, com certa razão, às sombras, pensam ser eles as falas das mesmas. Desse modo, os prisioneiros julgam que essas sombras sejam a realidade.

Imagine que um dos prisioneiros consiga se libertar e, aos poucos, vá se movendo e avance na direção do muro e o escale, enfrentando com dificuldade os obstáculos que encontre, e saia da caverna, descobrindo não apenas que as sombras eram feitas por homens como eles, e encontrou mais além todo o mundo e a natureza.

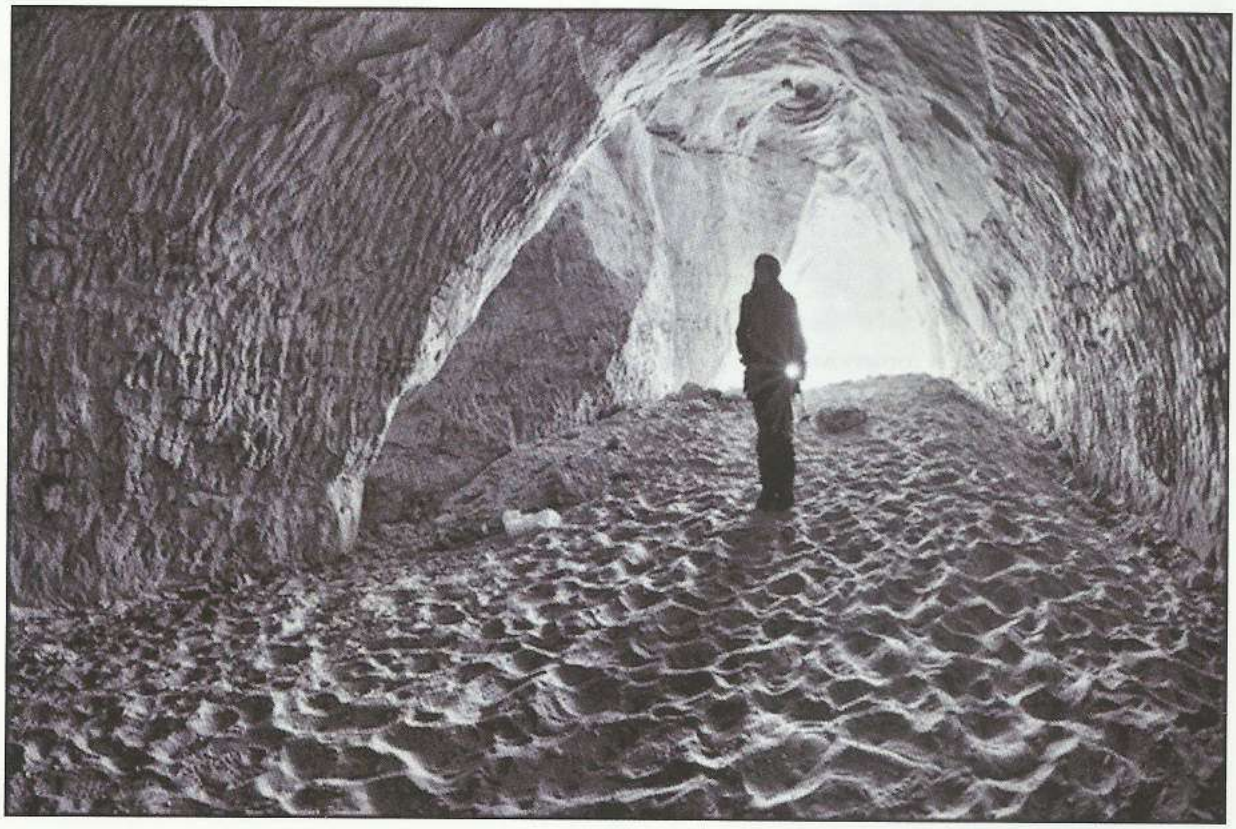
Caso ele decida voltar à caverna para revelar aos seus antigos companheiros a situação extremamente enganosa em que se encontram, correrá, segundo Platão, sérios riscos - desde o simples ser ignorado até, caso consigam, ser agarrado e morto por eles, que o tomarão por louco e inventor de mentiras.

- Alegoria da Caverna, Platão

Platão não buscava as verdadeiras essências na simples Phýsis, como buscavam Demócrito e seus seguidores. Sob a influência de Sócrates, ele buscava a essência das coisas para além do mundo sensível. E o personagem da caverna, que por acaso se liberte, como Sócrates, correria o risco de ser morto por expressar seu pensamento e querer mostrar um mundo totalmente diferente. Transpondo para a nossa realidade, é como se você acreditasse, desde que nasceu, que o mundo é de determinada maneira, e então vem alguém e diz que quase tudo aquilo é falso, é parcial, e tenta te mostrar novos conceitos, totalmente diferentes.

Foi justamente por razões como essa que Sócrates foi morto pelos cidadãos de Atenas, inspirando Platão à escrita da Alegoria da Caverna pela qual nos convida a imaginar que as coisas se passam, na existência humana, comparavelmente à situação da caverna: ilusoriamente, com os homens acorrentados a falsas crenças, preconceitos, idéias enganosas e, por isso tudo, inertes em suas poucas possibilidades.

A partir da leitura do Mito da Caverna, é possível fazer uma reflexão extremamente proveitosa e resgatar valores de extrema importância para a Filosofia.



Na Bíblia, temos o exemplo de Lazaro, que as pessoas menos instruídas acreditam se tratar de algum milagre literal, ao invés da descrição de uma iniciação.

Disse-lhe Jesus: Não te hei dito que, se creres, verás a glória de Deus?

Tiraram, pois, a pedra de onde o defunto jazia. E Jesus, levantando os olhos para cima, disse: Pai, graças te dou, por me haveres ouvido.

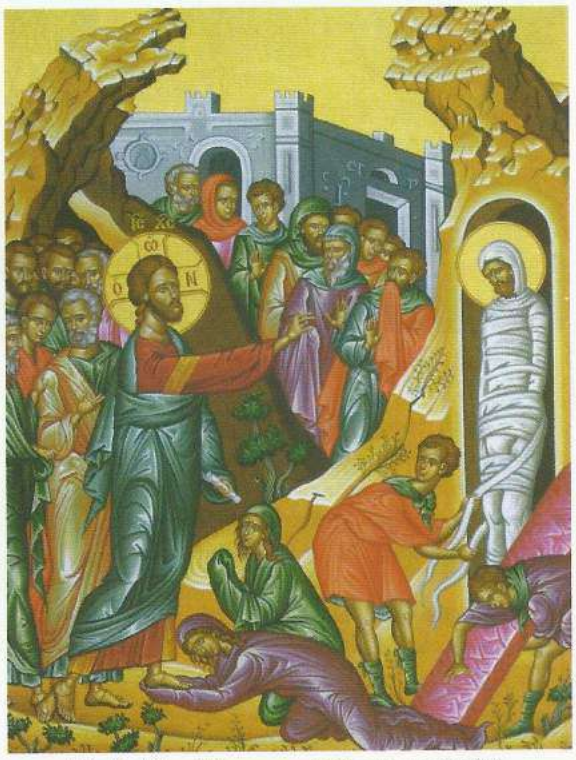
Eu bem sei que sempre me ouves, mas eu disse isto por causa da multidão que está em redor, para que creiam que tu me enviaste.

E, tendo dito isto, clamou com grande voz: Lázaro, sai para fora.

E o defunto saiu, tendo as mãos e os pés ligados com faixas, e o seu rosto envolto num lenço. Disse-lhes Jesus: Desligai-o, e deixai-o ir.

Muitos, pois, dentre os judeus que tinham vindo a Maria, e que tinham visto o que Jesus fizera, creram nele.

- João 11:40-45



The Raising of Lazarus, de Theophanes (1546)

Em algumas histórias, a caverna é substituída por um Monstro ou Criatura terrível, como no caso do Profeta Jonas:

Preparou, pois, o Senhor um grande peixe, para que tragasse a Jonas; e esteve Jonas três dias e três noites nas entranhas do peixe.

Jonas 1:17

Desta maneira, a caverna se torna a primeira referência de local sagrado para o homem, representando o "Ventre da Terra". Não apenas as cavernas, mas também as grutas e labirintos desempenhavam papel religioso.

Os historiadores Francis Vian e Mircea Eliade associam as cavernas de Creta ao Labirinto construído por Dédalo (Vian, 1980, pp. 214-215; Eliade, 1978a). Para Vian, o labirinto cretense nada mais era que uma gruta artificial. O labirinto designava, portanto, uma cavidade subterrânea, talhada pela mão do homem e que teria as mesmas funções religiosas das grutas naturais. Seria um lugar apropriado para as cerimônias iniciáticas, das quais a fábula do Minotauro é uma alegoria.

Penetrar em uma caverna ou em um labirinto era o mesmo que uma descida aos infernos e um ritual de cunho iniciático (E nós veremos isso novamente na literatura através da Divina Comédia, de Dante Alighieri). E também equivalia a um regresso místico à mãe – objetivo que tanto os rituais de iniciação como os ritos funerários perseguiam. Isto nos mostra a saga de Teseu. Este herói está associado a ritos de iniciação muito arcaicos (as cerimônias chamadas em conjunto de Thesia ou Theseia). O ingresso do herói no labirinto e o combate vitorioso contra o Minotauro são etapas de uma iniciação heróica que se conclui com uma hierogamia (o rapto de Ariadne). Veremos mais histórias de Príncipes salvando Princesas de Monstros mais adiante...

Nas tradições ocidentais, os registros de labirintos iniciam-se nos Mitos Gregos, passando pelas menções de Heródoto no século V a.C. a respeito de ter conhecido um gigantesco labirinto no Egito.

No Cristianismo o primeiro registro de labirinto data do ano 325 em uma igreja do Norte da África. Seu uso nessa construção parece ter tido a finalidade de manter certo simbolismo sagrado, como em outras tradições.

Na Idade Média, nas grandes catedrais góticas, o labirinto passou a fazer parte da obra com valor simbólico e também integrando a geometria sagrada da construção, estando representado no solo. Nesse tempo, o labirinto era chamado de "Caminho de Jerusalém" indicando seu sentido metafórico em relação a uma peregrinação simbólica ao local tido como o mais sagrado.

A partir do século XVII, com o início do período racionalista, foram colocados bancos nas igrejas e os labirintos foram quase esquecidos.

O Labirinto de Chartres

No início dos anos 1990 a psicóloga e teóloga americana Lauren Artress redescobriu o Labirinto de Chartres, na França, a partir de vários estudos feitos por ela mesma. Reproduziu essa imagem nos Estados Unidos, visando sua utilização como uma ferramenta de interiorização e meditação. A partir daí o uso do labirinto se espalhou pelas mais diversas organizações como universidades, escolas, igrejas, hospitais, prisões, etc.

A Caverna como Útero Sagrado permanece na arquitetura dos templos e, posteriormente, das Igrejas cristãs. As torres se tornam os joelhos abertos de uma mulher em trabalho de parto, o duomo a barriga grávida, o transcepto os braços, o altar a cabeça e, finalmente, a porta ogival dupla se torna os grandes e pequenos lábios da vagina.

A catedral da Sé (SP) e uma Mulher Grávida

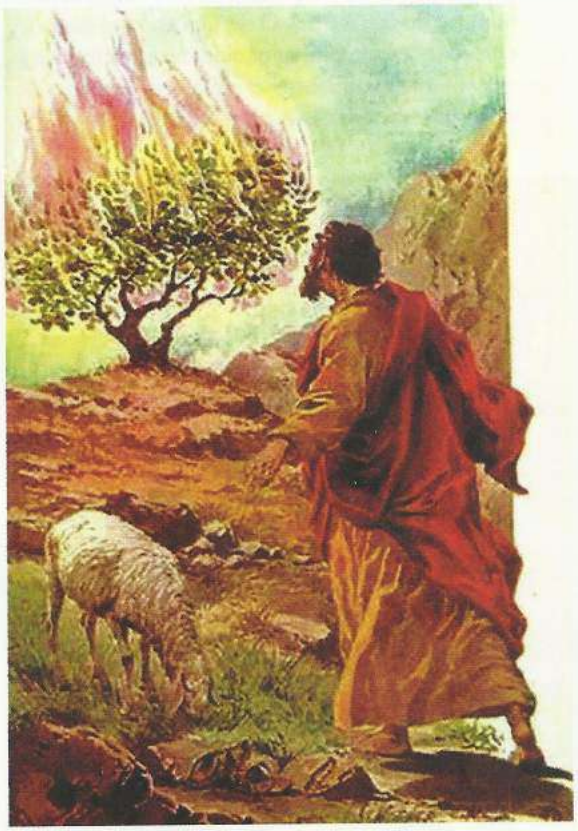
Assim como local de renascimento, a Terra também é considerada o descanso final. Cemitérios e Mausoléus fazem muitas vezes o papel de locais de iniciação. Em alguns graus da Maçonaria, o próprio Templo de Salomão faz as vezes de Mausoléu.

> *Todos vão para o mesmo lugar; vieram todos do pó, e ao pó todos retornarão.*
> Eclesiastes 3:20

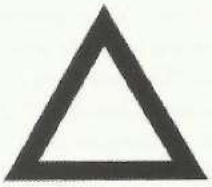
Elemento Fogo

Se a Terra é considerada a "Grande Mãe", o Elemento Fogo pode ser considerado o "Grande Pai". Denominado "Grande Yang"ou o "sutil do sutil"; o Mundo Espiritual; o Grande Inefável (aquele que não se pode descrever). Então, todas as vezes que estivermos nos referindo a ações como a Vontade (a famosa "Thelema" divulgada por Aleister Crowley), Transformação, Filosofia, a Ação, a Religiosidade, Espiritualidade, o Divino, estamos falando do Elemento FOGO. Também corresponde ao Plano Espiritual, experimentado apenas em momentos de Êxtase.

Nas Mitologias, o Fogo sempre esteve diretamente associado à Divindade.



Moisés e a Sarça Ardente



Nome em Latim: Ignis
Nome Hebraico: Ash
Arcanjo: Mikael
Anjo: Aral
Regente: Seraph
Rei dos Espíritos Elementais: Djin
Demônio: Satan ("o Adversário")
Inteligência: Yngues
Elementais: Salamandras, Djinns, Vulcanos, Fênix.
Tattwa: Tejas (Agni)
Período do Dia: Alvorada até o Meio-Dia
Fase da Lua: Cheia
Estação do Ano: Verão
Signos Zodiacais: Áries, Leão e Sagitário
Trigramas: Chi´en (Céu) e Li (Fogo)
Elemento Alquímico: Enxofre
Naipe: Paus, Bastões
Instrumentos Musicais: Metais
Esfinge Hieroglífica: Leão
Animais simbólicos: Leão, Tigre, Lince, Javali, Víbora, Cascavel, Flamingo, Naja, Falcão.
Símbolos Tradicionais: Candelabro, Velas, Fogueira, Tridente, Falo, Outa (Olho-de-Hórus), Bastão
Oráculo: Oráculo do Fogo
Corpo Humano: Visão, Coração
Virtude: Ousar
Cores: Vermelho, Laranja
Partes das Plantas: Flores
Fase da Vida: Maturidade
Temperamento: Colérico
Humor: Sangue

1 Moisés pastoreava o rebanho de seu sogro, Jetro, que era sacerdote de Midiã. Um dia levou o rebanho para o outro lado do deserto e chegou a Horebe, o monte de Deus.

2 Ali o Anjo do Senhor lhe apareceu numa chama de fogo que saía do meio de uma sarça. Moisés viu que, embora a sarça estivesse em chamas, não era consumida pelo fogo.

3 "Que impressionante!", pensou. "Por que a sarça não se queima? Vou ver isso de perto."

4 O Senhor viu que ele se aproximava para observar. E então, do meio da sarça Deus o chamou: "Moisés, Moisés!" "Eis-me aqui", respondeu ele.

5 Então disse Deus: "Não se aproxime. Tire as sandálias dos pés, pois o lugar em que você está é terra santa".

6 Disse ainda: "Eu sou o Deus de seu pai, o Deus de Abraão, o Deus de Isaque, o Deus de Jacó". Então Moisés cobriu o rosto, pois teve medo de olhar para Deus.

- Êxodo 3: 1-6

Deus apareceu no meio da sarça e a partir daí Deus orientou Moisés de como tirar o povo de Israel da escravidão de Faraó no Egito.

Foi em virtude deste acontecimento misterioso que Moisés passou a referir-se ao Senhor Deus, "Ehyeh" ou "Ehyeh-Asher-Ehyeh" (Êxodo 3:14) como o que habita na sarça, o que fez pela primeira vez durante a bênção das tribos de Israel (Deuteronômio 33:16).

Muitos estudiosos atribuem a este episódio o fato de os Hebreus terem especial apreço pela árvore da Acácia, sendo que todo o mobiliário sagrado do Tabernáculo e, inclusive, a própria **Arca da Aliança** (que representava a presença de Deus na terra) teve como matéria-prima principal a madeira da sarça (Acacia nilotica, "Shittim") a qual foi indicada a Moisés nas revelações divinas.

O Fogo, então, simboliza o Espírito Sagrado do Divino, o Inefável, o Indiscritível. É fácil de imaginarmos o espanto que os primeiros homens do planeta devem ter tido quando avistaram uma fogueira pela primeira vez. Aquele material sem forma, capaz de gerar luz e calor, como uma parte do próprio Sol que havia caído dos céus como um presente divino e sagrado.

O fogo foi a maior conquista do ser humano na pré-história. A partir desta conquista o homem aprendeu a utilizar a força do fogo em seu proveito, extraindo a energia dos materiais da natureza ou moldando a natureza em seu benefício. O fogo serviu como proteção aos primeiros hominídeos, afastando os predadores.

Depois, começou a ser empregado na caça, usando tochas rudimentares para assustar a presa, encurralando-a. Foram inventados vários tipos de tochas, utilizando diversas madeiras e vários óleos vegetais e animais. No inverno e em épocas gélidas, o fogo protegeu o ser humano do frio mortal. O ser humano pré-histórico também aprendeu a cozinhar os alimentos em fogueiras, tornando-os mais saborosos e saudáveis, pois o calor matava muitas bactérias existentes na carne.

E, da união do Grande Pai Celestial com a Grande Mãe Terra surge toda a vida no planeta. Daí a ideia da chama que nunca se apaga dentro das Igrejas e Templos sagrados, cujas guardiãs, as Vestais, eram as sacerdotisas mais importantes de Roma.

Para os gregos, o Fogo era um atributo divino, que foi trazido para a humanidade pelo Titã Prometeu. O mito de Prometeu apareceu pela primeira vez na Teogonia (versos 507 a 616), obra do poeta épico Hesíodo (século VII Antes de Cristo). Filho do Titã Jápeto com Clímene, umas das Oceânides, era irmão de Atlas e Epimeteu.

Na Teogonia, Hesíodo descreve Prometeu como um desafiante inferior à onipotência e onisciência de Zeus. Em um célebre episódio, durante um banquete destinado a selar a paz entre mortais e imortais, Prometeu foi responsável por aplicar um golpe em Zeus, ao colocar duas oferendas diferentes diante do deus olímpico: uma delas consistia de uma seleção de carne escondida dentro de um estômago de boi (alimento escondido dentro de um exterior repulsivo), enquanto a outra consistia dos ossos do boi totalmente envoltos em "reluzente gordura" (algo impossível de ser consumido dentro de um exterior atraente).

Prometeu carregando o Fogo, de Jan Cossiers (1630)

Zeus escolheu a segunda, abrindo assim um precedente para os futuros sacrifícios, e a partir de então os humanos teriam passado a ficar com a carne dos animais que sacrificavam, dedicando aos deuses apenas os ossos, envoltos numa camada de gordura.

No estudo dos mitos, entendemos que esta história servia para justificar o porquê os gregos ficavam com a carne nos banquetes, sacrificando para os deuses os ossos e a gordura... o mito sendo criado como uma justificativa para explicar os costumes da época.

De acordo com o poema, o truque enfureceu Zeus, que retirou o fogo dos humanos como forma de retribuição. Prometeu, por sua vez, roubou o fogo dentro de um gigantesco caule de funcho, devolvendo-o à humanidade. Isto deixou Zeus ainda mais irritado, como castigo eterno, Prometeu foi acorrentado a uma rocha no Cáucaso, onde seu fígado era devorado todos os dias por uma águia, apenas para vê-lo regenerar-se durante a noite, segundo a lenda, devido à sua imortalidade.

Anos mais tarde, o herói grego Héracles (o Hércules romano) abateria a águia e libertaria Prometeu de seus grilhões.

Prometeu tinha um pequeno santuário na região de Cerâmico, o bairro dos ceramistas de Atenas, a pouca distância da Academia - onde também existia um pequeno altar dedicado a ele. De acordo com o autor grego Pausânias, do século II d.C., no local ocorria uma corrida em que os participantes empunhavam tochas, dedicada ao Titã. Esta teria sido a origem da famosa "Tocha Olímpica" que até hoje é utilizada a cada quatro anos nas Olimpíadas.

O Fogo, para os Gregos, era de propriedade de Héstia (ou Vesta, para os Romanos). Héstia é a deusa dos laços familiares, simbolizada pelo fogo da lareira (ou seja: a fecundação da mãe terra pelo pai celestial que possibilitaria a existência da civilização).

Filha de Saturno e Cibele (na mitologia romana), filha de Cronos e Reia para os gregos, era uma das doze divindades olímpicas.

Héstia foi cortejada por Poseidon e Apolo, porém, jurou virgindade perante Zeus e dele recebeu a honra de ser venerada em todos os lares, ser incluída em todos os sacrifícios e permanecer em paz, em seu palácio, cercada do respeito de deuses e mortais.

Embora não apareça com freqüência nas histórias mitológicas, Héstia era admirada por todos os deuses.

Era a personificação da moradia estável, onde as pessoas se reuniam para orar e oferecer sacrifícios aos deuses. Héstia era adorada como protetora das cidades, das famílias e das colônias.

Sua chama sagrada brilhava continuamente nos lares e templos. Todas as cidades possuíam o Fogo de Héstia, colocado no palácio onde se reuniam as tribos. Esse fogo deveria ser conseguido direto do Céu.

Quando os gregos fundavam cidades fora da Grécia, levavam parte do fogo da lareira como símbolo da ligação com a terra materna e, com ele, acendiam a lareira onde seria o núcleo político da nova cidade.

Sempre fixa e imutável, Héstia simbolizava a perenidade da civilização. Em Delfos, era conservada a chama perpétua com a qual se acendia a Héstia de outros altares.

Seu culto era muito simples: na família, era presidido pelo pai ou pela mãe; nas cidades, pelas maiores autoridades políticas. Cada peregrino que chegava a uma cidade, primeiro fazia um sacrifício à Héstia.

Em Roma era cultuada como Vesta e o fogo sagrado era o símbolo da perenidade do Império. Suas sacerdotisas eram chamadas vestais, faziam voto de castidade e deveriam servir à deusa durante trinta anos. Lá a deusa era cultuada por um sacerdote principal, além das vestais.

Era representada como uma mulher jovem, com uma larga túnica e um véu sobre a cabeça e sobre os ombros. Havia imagens nas suas principais cidades, mas sua figura severa e simples não ofereceu muito material para os artistas.

A Arca da Aliança

A ideia do Fogo divino sendo levado para dentro do Templo também permaneceu na cultura judaica, através da Arca da Aliança. Não exatamente um fogo da maneira literal, como nos templos persas e gregos, mas a representação máxima do acordo entre Deus e a Humanidade.

A Arca da Aliança é descrita na Bíblia como o objeto em que as tábuas dos Dez mandamentos e outros objetos sagrados teriam sido guardadas, como também é o veículo de comunicação direta entre Deus e seu povo escolhido. Foi utilizada pelos hebreus até seu desaparecimento, que segundo especulações, ocorreu na conquista de Jerusalém por Nabucodonosor.

A Bíblia descreve no livro de Êxodo a Arca da Aliança da seguinte forma:

Também farão uma arca de madeira de acácia; o seu comprimento será de dois côvados e meio, e a sua largura de um côvado e meio, e de um côvado e meio a sua altura.

E cobri-la-á de ouro puro; por dentro e por fora a cobrirás; e farás sobre ela uma coroa de ouro ao redor;

E fundirás quatro argolas de ouro, e as porás nos quatro cantos dela, duas argolas num lado, e duas argolas noutro lado.

E farás varas de madeira de acácia, e as cobrirás com ouro.

E colocarás as varas nas argolas, aos lados da arca, para se levar com elas a arca.

As varas estarão nas argolas da arca, não se tirarão dela.

Depois porás na arca o testemunho, que eu te darei.

Farás um propiciatório de ouro puro; o seu comprimento será de dois côvados e meio, e a sua largura de um côvado e meio.

Farás também dois querubins de ouro; de ouro batido os farás, nas duas extremidades do propiciatório.

Farás um querubim na extremidade de uma parte, e o outro querubim na extremidade da outra parte; de uma só peça com o propiciatório, fareis os querubins nas duas extremidades dele.

Os querubins estenderão as suas asas por cima, cobrindo com elas o propiciatório; as faces deles uma defronte da outra; as faces dos querubins estarão voltadas para o propiciatório.

E porás o propiciatório em cima da arca, depois que houveres posto na arca o testemunho que eu te darei.

E ali virei a ti, e falarei contigo de cima do propiciatório, do meio dos dois querubins (que estão sobre a arca do testemunho), tudo o que eu te ordenar para os filhos de Israel.

Êxodo 25:10-22

Para seu transporte, necessário para um povo ainda nômade, foram colocadas quatro argolas de ouro nas laterais, por onde foram transpassados varas de acácia recobertas de ouro. Assim, a Arca da Aliança podia ser carregado pelo meio do povo.

Sobre a tampa, chamada Propiciatório, o "Kapporeth", foi esculpida uma peça em ouro, formada por dois querubins ajoelhados de frente um para o outro, cujas asas esticadas para frente tocavam-se na extremidade, formando um arco, de modo defensor e protetor.

Segundo relato do verso 22, Deus se fazia presente no propiciatório no meio dos dois Querubins de ouro em uma presença misteriosa que os Judeus chamavam Shekinah ou presença de Deus.

A Arca fazia parte do conjunto do Tabernáculo, com outras tantas especificações. Ela ficaria repousada sobre um altar, também de madeira, coberto de ouro, com uma coroa de ouro ao lado.

Somente os sacerdotes levitas poderiam transportar a tocar na arca, e apenas o sumo-sacerdote, uma vez por ano, no dia da expiação, quando a Luz de Shekiná se manifestava, entrava no Santíssimo do templo (Arcanum Arcanorum). Estando ele em pecado, morreria naquele instante..

No início de seu reinado, Davi ordenou que a Arca fosse trazida para Jerusalém, onde ficaria guardada em uma tenda permanente no distrito chamado Cidade de Davi. Com o passar do tempo, Davi tomou consciência de que a Arca, símbolo da presença de Deus na Terra, habitava numa tenda, enquanto ele mesmo vivia em um palácio. Então começou a planejar e esquematizar a construção de um grande Templo. Entretanto, esta obra passou às mãos de seu filho Salomão.

O Templo de Salomão

No Templo, foi construído um recinto (chamado na Bíblia de "oráculo") de cedro, coberto de ouro e entalhes, dois enormes querubins de maneira à semelhança dos que havia na Arca, com um altar no centro onde ela repousaria. O ambiente passou a ser vedado aos cidadãos comuns, e somente os levitas e o próprio rei poderiam se colocar em presença do objeto sagrado.

No Microcosmo

O principal símbolo do Fogo, excetuando-se, claro, o próprio fogo, é a **Coroa**.

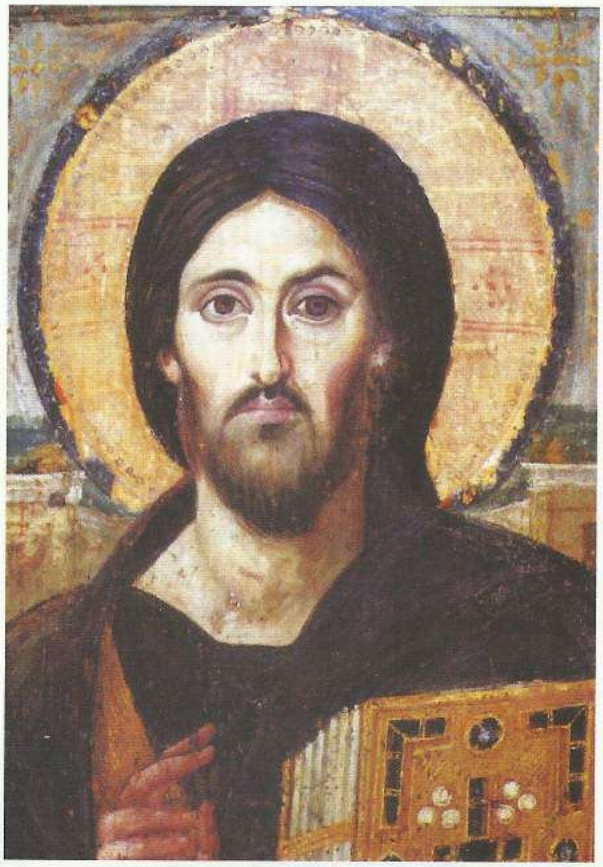
A Coroa é um ornamento para a cabeça utilizado como símbolo de poder e legitimidade. Uma Coroa representa uma "Fogueira" acesa sobre a cabeça daquela pessoa que a usa. Uma maneira alegórica de mostrar que o REI está conectado diretamente com o Divino.

É uma das chamadas "Regalias" e é a forma simbólica tradicional utilizada por monarcas, integrantes da nobreza, santos e deuses. A Coroa representa: poder, imortalidade, justiça, vitória, triunfo, ressurreição, honra e glória da vida após a morte. Também é utilizada em heráldica, incluindo os brasões de vilas e cidades.

A idéia da Coroa reflete a visão que os médiuns têm do chakra chamado Sahashara, também conhecido como "Coronário" (e não tem este nome por acaso) quando ele está desenvolvido, ou seja, quando a pessoa possui uma conexão direta com o Plano Espiritual.

Na arte, pode-se representá-la como sendo oferecida aos homens por anjos. Além de sua forma tradicional, elas podem ser feitas de flores, estrelas, folhas de carvalho, louro ou espinhos, de acordo com o que pretende simbolizar.

Uma auréola ou halo (do Latim aurea, "dourado") é um círculo dourado ou peça de metal circular com que pintores e escultores circundam muitas vezes a cabeça de personagens sagrados. Nos períodos mais antigos da arte cristã, a auréola era usada exclusivamente em figuras pertencentes à Santíssima Trindade, como Jesus Cristo, mas esse costume foi posteriormente alargado à Virgem Maria e aos santos.



As auréolas aparecem na arte cristã por volta do século V, mas este elemento já era conhecido e desenvolvido séculos antes, na arte pré-cristã helenista. É encontrada em algumas representações persas de reis e deuses, e aparece nas moedas dos Reis do Império dos Kushana, como também na maioria das imagens representando Sidarta Gautama, o Buda, no século 1 DC, pertencentes à arte Greco-budista. O uso da auréola também é encontrado na arte egípcia, na arte grega, na arte romana, nas representações de Trajano e Antônio Pio. Certos imperadores do Império Romano eram retratados irradiando uma coroa no alto da cabeça, com raios de sol iluminando suas figuras.

Em todas as culturas do planeta, o uso de adornos que simulem raios ou halos de luz emanando da cabeça de seus líderes têm sido representados utilizando-se os materiais considerados mais raros ou sagrados. O ouro, na cultura européia, penas multicoloridas entre os índios, louros (a árvore de Apolo) entre os gregos e até

mesmo cera de abelha entre os reis de Moçambique nas épocas antigas.

Na Igreja, era comum o uso do Barrete, que foi substituído pelo Camelauco e posteriormente pela Mitra papal, quando Constantino tornou-se Papa, em 312 DC. A Mitra reunia em um único adorno as funções de Chefe Religioso e Chefe de Estado, e tem sido utilizada pelos papas desde então.

As Coroas Egípcias eram símbolos de poder dos Faraós, encontrando-se, igualmente, associadas aos deuses da mitologia egípcia, apresentando diferentes formas. A palavra egípcia para designá-la era Khau.

Além da coroa, a compreensão iluminada que é trazida até o Plano Físico pode ser representada pela figura de uma lâmpada acesa sobre a cabeça de um personagem, indicando um insight ou ideia genial.

A segunda Regalia mais importante é o Bastão, Cajado, Cetro ou Varinha.

No mundo profano, em cerimônias governamentais formais e eclesiásticas, funcionários especiais podem carregar uma vara do ofício ou bastão do ofício representando seu poder. Compare, neste contexto, a função cerimonial da maça, do cetro, e do bastão de ofício. Esta é uma prática de longa data do Antigo Egito, existem hieróglifos mostrando sacerdotes segurando pequenos bastões. Mas a prática pode ser mais antiga ainda, pois antropólogos acreditam que algumas pinturas de cavernas, datadas da Idade da Pedra, mostrando pessoas portando pequenas varas, retratam os líderes das tribos com suas varas atestando o seu poder.

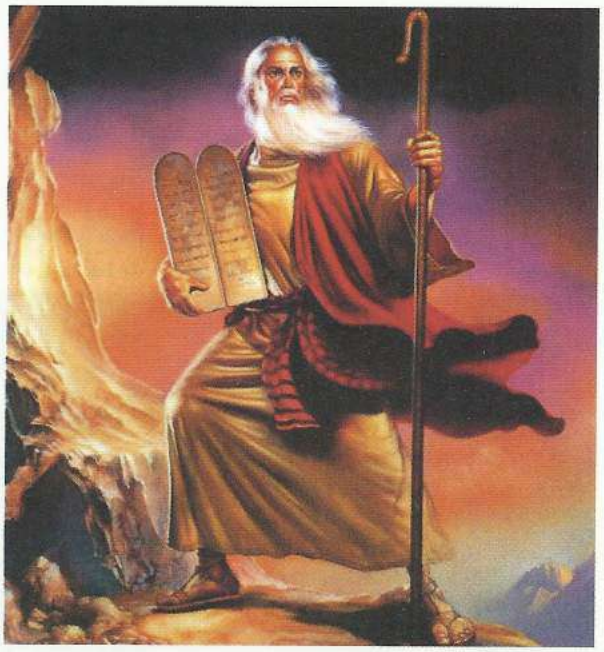
Existem teorias de que a varinha mágica tem sua origem nas baquetas dos xamãs, especialmente na Ásia Central e Sibéria, em que eles usam para bater os tambores na cerimônias de cura, mágicas ou religiosas. O Tambor representa o Elemento Terra e o comando do bastão pelo Xamã representa o poder do elemento Espiritual (Fogo) que, manifestado através do Xamã, permite a incorporação dos antigos espíritos. Note que qualquer semelhança com o Ogan de uma cerimônia da Umbanda NÃO é mera coincidência.

Na época dos faraós do Egito antigo eram deixados na tumba itens como utensílios de higiene, armas contra possíveis inimigos, amuletos contra serpentes e também textos mágicos com uma varinha mágica que possibilitaria que a alma ("ka" na língua egípcia) pudesse utilizá-la na vida pós morte.

O próprio cajado de Moisés era uma vara de Hazel. De acordo com o Pirke Avot 5:6, o bastão era

uma das dez coisas criadas no primeiro Erev Shabat, ao crepúsculo. Havia letras hebraicas gravadas no bastão, que formavam um acrónimo das dez pragas.

O bastão teria sido dado a Adão no Jardim do Éden, que o passou a Enoch; Enoch deu-o a Noé, que por sua vez o deu a Abraão. Abraão deu-o a Isaac, Isaac deu-o a Jacob, que o levou para o Egito. Depois da morte de Jacob, José ficou com o bastão, que após a sua morte ficou no palácio do Faraó. Yetro, que era um dos conselheiros do Faraó, mais tarde o adquiriu e o colocou, com uma das extremidades enterrada, no seu jardim em Midian. Ninguém foi capaz de arrancar o bastão do jardim, até que Moisés conseguiu removê-lo. Quando Yetro viu isto, ficou convencido que Moisés seria o enviado de Deus para redimir Israel do Egito e, por esta razão deu-lhe a sua filha Seforah em casamento.



Na mitologia greco-romana, o deus Hermes tinha uma varinha especial chamada Caduceu. O caduceu ou emblema de Hermes (Mercúrio) é um bastão em torno do qual se entrelaçam duas serpentes e cuja parte superior é adornada com asas. É um antigo símbolo, cuja imagem pode ser vista na taça do rei Gudea de Lagash, 2.600 anos A.C., e sobre as tábuas de pedra denominadas, na Índia, nagakals. Esotericamente, está associado ao equilíbrio moral, ao caminho de iniciação e ao caminho de Ascensão da kundalini. A serpente da direita é chamada Od, que representa a vida livremente dirigida; a da esquerda Ob, vida fatal e o globo dourado é chamado Aur, que representa a luz equilibrada. Estas duas serpentes opostas figuram forças contrárias que podem se associar mas não se misturar.

É freqüentemente confundido com o símbolo da medicina, o bordão de Esculápio ou bastão de Asclépio (que possui apenas uma serpente entrelaçada no bastão).

As duas serpentes entrelaçadas do caduceu também representam o número (8) oito e são o símbolo do equilibrio entre as forças antagônicas, representando também o eterno movimento cósmico, base de regeneração e de infinito. O caduceu é também apresentado como símbolo do comércio. É utilizado como emblema em diversas instituições dedicadas ao estudo e ensino das ciências contábeis. Segundo Fulcanelli, o caduceu simboliza o mercúrio filosófico. Ou seja, o resultado da absorção poderosa do enxofre metálico pelo mercúrio em estado líquido, que não pode ser desfeita uma vez juntos. A serpente simboliza o mercúrio a se apoderar do enxofre metálico, que por sua vez é o caduceu, o cajado de ouro de Abraão.

Cajados de seis a oito pés adornadas com peças metálicas são tradicionalmente carregadas na Maçonaria durante rituais de ofício (Craft). No Rito Escocês, o Mestre de Cerimônias é o encarregado do bastão cerimonial. Em outras Ordens Iniciáticas existem instrumentos semelhantes, como a vara de fogo e a vara de lótus na Golden Dawn. No Zoroastrismo (religião predominantemente iraniana) existe um ritual similar chamado *Barsom*.

O Cetro

Diferentemente do bastão, o Cetro tem origem no termo grego Skeptron, que significa "Aquele que carrega a autoridade". Ele não representa diretamente o rei ou o imperador, mas um emissário que possui a representação daquele poder. Na Illíada é descrito que Agamemnon carregava um cetro, representação da autoridade de Menelaus diante de todas as tropas gregas. Em extensão, tornou-se um instrumento de juízes, diplomatas e oficiais de governo que carregavam consigo a representação de uma autoridade maior.

Nos poemas, quem criou o cetro foi Zeus em pessoa. Quando ele ou Hades enviavam emissários, chamados Kerykes, a algum local, estes carregavam consigo um pássaro ou um papiro contendo as instruções do deus e qualquer pessoa que o atacasse estaria sujeito à fúria dos deuses em pessoa. Este papiro vinha envolto em um canudo de metal ornamentado. Esta é a origem distante da Imunidade Diplomática e também do simbolismo do diploma ser entregue aos estudantes envolto em um canudo. Na própria Illíada, Ulisses vai negociar com os Acaeus carregando o cetro de Agamemnon, de modo a representá-lo.

Os etruscos também usavam os cetros como símbolo de autoridade divina, especialmente entre sacerdotes. Estes cetros eram ricamente ornamentados e, mais tarde, foram incorporados às tradições romanas. O Imperador delegava seu poder aos líderes distritais, chamados Legatos, através do Sceptrum Eburneum (Cetro de Marfim).

A Lâmpada Mágica

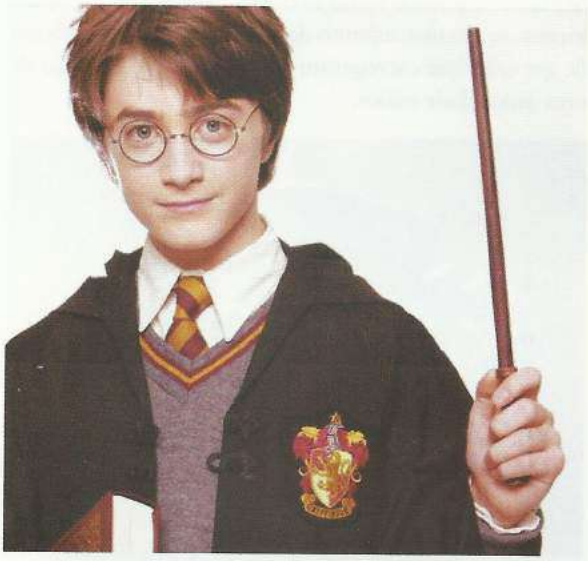
De acordo com o livro "*Guide to Magical evocation*", de Franz Bardon, A lâmpada mágica, conhecida como a assim chamada "lanterna magica" é também muito citada em muitos grimórios e em velhos livros que lidam com evocações. Ela representa, na prática da magia ritual, um auxiliar muito importante, e o mago irá querer certamente utilizá-la em seu trabalho. A lâmpada mágica é o símbolo de iluminação, cognição, experiência, intuição e luz interior.

Abreviadamente, todas as analogias simbólicas da luz estão representadas pela lâmpada mágica.Acender a lâmpada mágica é, do ponto de vista hermético, equivalente ao acender a luz interior do mago, fazendo-a queimar como uma chama. A cor, que compõe a qualidade, vibração e oscilação da luz é também um dos mistérios da lâmpada mágica. A qualidade de um ser ou de uma esfera é expressa pela personificação do ser. Quanto mais pura e brilhante se forma a atmosfera colorida de um ser ou esfera, quanto mais brilha e resplandece, mais elevada é sua inteligência e puro em suas qualidades. Seres baixos ou negativos aparecem em cores escuras e nuveadas, ou seja, sujas. Conhecer isto é de grande importância para o mago que pratica magia ritual. Sua iluminação é simbolicamente expressa através da Lâmpada. Quando trabalhando com seres, a lâmpada tem que ser coberta com vidro colorido ou papel de celofane de tal modo que a cor criada encontre aprovação dos seres.

Assim, quando trabalhando com seres dos elementos para os espíritos do fogo deveremos ter um vidro vermelho-rubi ou colorido de modo que a lâmpada irradie uma luz vermelha. Para espíritos do ar ou assim chamadas fadas, uma luz azul escura é necessária. A lâmpada, entretanto tem de ser coberta com um celofane azul-escuro ou com um pedaço de seda daquela cor, assim criando uma luz azul. Espíritos da água ou assim chamadas ninfas das águas devem ter uma luz verde. Para espíritos da Terra uma cor amarela deverá ser usada. A cor do Akasha pode ser usada como uma luz universal, em cujo caso a lâmpada deverá ter uma cor violeta. Altos espíritos ou inteligências do mundo além dos planetas necessitam de uma luz branca. Para seres vindo de um certo planeta a luz deve ser criada de modo a que seja apropriada a cor daquele planeta. Seres de Saturno, por exemplo, assim necessitam de uma luz violeta ou ultramarinha, seres de Júpiter uma luz azul, de Marte uma vermelha, do Sol uma amarela, de Vênus uma verde, de Mercúrio uma laranja e da Lua uma luz branca. Somente em um número de casos muito restritos as operações de magia ritual podem ser executadas sob a luz artificial normal, desde que a eletricidade física tem um efeito perturbador na oscilação astral o qual no instante das operações está vibrando na sala ou local usado para aquele propósito.

Segundo Franz Bardon, "*Geralmente a lanterna mágica ou lâmpada mágica é equipada com uma vela ou chama de óleo. A luz ideal é obtida por uma espiriteira (spirit lamp), uma lâmpada do espírito. O espírito (methyl – álcool) tem que ser preparado do seguinte modo: um terço de flores de camomila para dois terços de espírito são misturados juntos e deixados flutuando em uma garrafa fechada ou pote por 8 ou 9 dias, então a mistura é destilada através de um filtro ou filtrada de outro modo. O espírito preparado deste modo é, ao mesmo tempo, um útil condensador fluídico, o qual, acima de tudo, deve ser carregado com a vontade do mago de modo a obter melhores resultados. A espiriteira carregada, quando acesa, ajuda a criar uma atmosfera favorável, a qual irá contribuir para trazer bons resultados. A espiriteira pode também ser carregada para clarividência ou operações diferentes com um espelho mágico, ou para outras operações mágico-astrais que precisam da ausência da luz artificial.*

Se o mago estiver operando em um quarto fechado, a lâmpada pode ser colocada no círculo mágico ou em um canto da sala. É mais vantajoso fixá-lo em uma posição acima da cabeça do mago, assim a sala é uniformemente iluminada. Quando acendendo a lâmpada, o mago tem que meditar e concentrar na espécie ígnea uniforme da luz interior da alma e do espírito".



Harry Potter, da série de Filmes da Warner Bros, e sua Varinha de Azevinho e pena de Fênix. Cada Varinha escolhe seu dono e possui características únicas.

A Varinha

Os praticantes da magia e do cerimonial mágico usam acessórios mágicos incluindo varinhas para canalizar a energia e como foco da vontade. Na Magia Cerimonial, a varinha representa o elemento FOGO, ou algumas vezes o elemento AR e é comumente feita de madeira, embora encontrem-se também varinhas feitas de metal ou cristal.

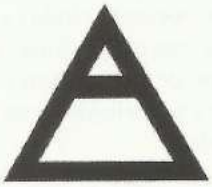
Elemento Ar

Uma vez que estabelecemos o Grande Pai Fogo e a Grande Mãe Terra, nos elementos chamados de SECOS na Alquimia, temos os dois elementos de transição entre o Corpo e a Alma, chamados de ÚMIDOS, Mutáveis ou Mentais.

Para fins didáticos, colocaremos o AR e a ÁGUA na estrutura idealizada pela Golden Dawn, na qual o AR, como Pequeno Yang, fica mais próximo da Terra, que é o Grande Yin, enquanto a ÁGUA, sendo o Pequeno Yin, fica mais próxima do Fogo, que é o Grande Yang.

Algumas Ordens preferem estabelecer uma hierarquia equivalente ao AR e a ÁGUA, dispondo estes elementos como as pontas laterais de um losango, onde o Fogo é representado acima e a Terra abaixo. Todas estas representações estão corretas.

Nascimento de Vênus, de Sandro Botticelli, 1483



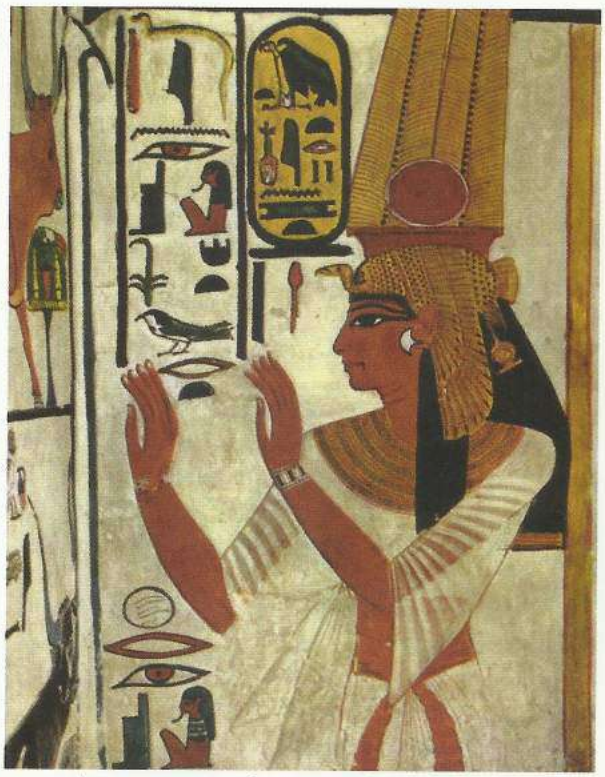
Nome em Latim: Aere
Nome Hebraico: Ruach
Arcanjo: Raphael
Anjo: Chassam
Regente: Ariel
Rei dos Espíritos Elementais: Paralda
Demônio: Lúcifer ("o Portador da Luz")
Inteligência: Teletarchae
Elementais: Silfos, Sílfides, Fadas, Elfos.
Tattwa: Vayu (Anila)
Período do Dia: Meio-Dia até o Crepúsculo
Fase da Lua: Minguante
Estação do Ano: Inverno
Signos Zodiacais: Gêmeos, Libra e Aquário
Trigramas: Sun (Vento) e Chen (Trovão)
Elemento Alquímico: Mercúrio
Naipe: Espadas
Instrumentos Musicais: Sopro, Vozes
Esfinge Hieroglífica: Anjo
Animais simbólicos: Águia, Falcão, Íbis, Macaco.
Símbolos Tradicionais: Espada, Balança, Incensário, Livro, Athame, Punhal, Leque
Oráculo: Tarot, Cartomancia, Astrologia
Corpo Humano: Olfato, Audição
Virtude: Saber
Cores: Amarelo, Verde, Azul-Celeste
Partes das Plantas: Folhas
Fase da Vida: Juventude
Temperamento: Sanguíneo
Humor: Bile Amarela

O AR como Razão trabalha como a descrição abstrata do mundo concreto. Por exemplo, quando um arquiteto projeta uma casa nos mínimos detalhes, o diagrama e todos os desenhos constituem a representação daquela casa em um ambiente abstrato, codificada através de símbolos que podem ser lidos e interpretados por todos que conheçam aqueles códigos. Desta maneira, as plantas poderiam ser levadas para o outro extremo do planeta e, mesmo assim, sem nunca ter tido contato com o arquiteto que as desenhou, outro arquiteto ou engenheiro seria capaz de construir a mesma casa. O mesmo exemplo serve para um músico, que compõe uma melodia e a codifica na forma de uma partitura. Se estes códigos forem levados para outro músico, ele será capaz de tocar o mesmo arranjo musical. O elemento AR, assim, fica definido como a energia invisível que codifica a realidade.

No Elemento AR estão todos os Símbolos, Códigos, Diagramas, Alfabetos e Linguagens capazes de descrever o Universo. O Conhecimento e a Razão são seus maiores atributos e, o Autoconhecimento, sua oitava mais alta.

A Magia (não confundir com mágica ou truque), antigamente chamada de Grande Ciência Sagrada pelos Magos, é a forma de ocultismo que estuda os segredos da natureza e a sua relação com o homem, criando assim um conjunto de teorias e práticas que visam ao desenvolvimento integral das faculdades internas espirituais e ocultas do Homem, até que este tenha o domínio total sobre si mesmo e sobre a natureza. A magia do elemento Ar tem características ritualísticas e cerimoniais que visam entrar em contato com os aspectos ocultos do Universo e da Divindade. A etimologia da palavra Magia provém da Língua Persa, "magus" ou "magi", que significa sábio. Da palavra "magi" também surgiram outras tais como "magister", "magista", "magistério", "magistral", "magno", "imagem", etc. Também pode significar algo que exerce fascínio, num sentido moderno como, por exemplo quando se fala da "magia do cinema".

Do conceito de Imagem surgem os primeiros alfabetos, os Hieróglifos, um termo originário de duas palavras gregas: (hierós) "sagrada" e (glýphein) "escrita".



Apenas os sacerdotes, membros da realeza, altos cargos e escribas conheciam a arte de ler e escrever esses sinais "sagrados". Ao contrário dos caracteres modernos, que representam fonemas, os Hieróglifos representavam ideias e ações. A escrita hieroglífica constitui provavelmente o mais antigo sistema organizado de escrita no mundo, e era voltada principalmente para inscrições formais nas paredes de templos e túmulos. Com o tempo, evoluiu para formas mais simplificadas, como o hierático, uma variante mais cursiva que se podia pintar em papiros ou placas de barro, e ainda mais tarde, com a influência grega crescente no Oriente Próximo, a escrita evoluiu para o demótico, fase em que os hieróglifos iniciais ficaram bastante estilizados, havendo mesmo a inclusão de alguns sinais gregos na escrita.

O surgimento da linguagem escrita como fonte da preservação do conhecimento na Grécia coincide com a elaboração de duas das obras mais importantes de toda a literatura, a Ilíada e a Odisséia, de Homero. Neste período, provavelmente existiam muitos poetas, músicos e cantores, mas apenas aqueles que foram devidamente preservados sobreviveram até os dias atuais, o que demonstra o poder gigantesco que a linguagem escrita possui e a evolução nos métodos de ensinamento que ela proporcionou.

Odin, em um Manuscrito (século XVIII)

O papel e, antes dele, as folhas das árvores, estão ligados diretamente ao Elemento AR. Contam as lendas vikings que os deuses moravam em Asgard, um lugar localizado no topo de Yggdrasil, a Árvore que sustenta os nove mundos. Nesta árvore, o deus Odin conheceu a sua maior provação e descobriu o mistério da sabedoria: as Runas (ou o Alfabeto). Alguns versos do Edda Maior, um livro de poemas compostos entre os séculos IX e XIII, contam esta aventura de Odin em algumas de suas estrofes:

"Sei que fiquei pendurado naquela árvore
fustigada pelo vento,
Lá balancei por nove longas noites,
Ferido por minha própria lâmina, sacrificado a Odin,
Eu em oferenda a mim mesmo:
Amarrado à árvore
De raízes desconhecidas.
Ninguém me deu pão,
Ninguém me deu de beber.
Meus olhos se voltaram para as profundezas,
Até que vi as Runas.
Com um grito ensurdecedor peguei-as,
E, então, tão fraco estava que caí.
Ganhei bem-estar
E sabedoria também.
Uma palavra, e depois a seguinte,
conduziram-me à terceira,
De um feito para outro feito."

Esta é a criação mítica das Runas, na qual o sacrifício de Odin trouxe para a humanidade essa escrita alfabética antiga, cujas letras possuíam nomes significativos e sons também significativos, e que eram utilizadas na poesia, nas inscrições e nas adivinhações, mas que nunca chegaram a ser uma língua falada.

Os Xamãs costumam dizer que a floresta é a sua biblioteca, e que cada planta, cada erva e cada raiz é um livro no qual consultam os deuses.

A própria palavra grimório vem do francês antigo *gramaire*, da mesma raiz que a palavra gramática. Isto se deve ao fato de, na metade final da Idade Média, gramáticas de latim, livros sobre dicção e sintaxe de latim, serem guardados em escolas e universidades controladas pela Igreja e, para a maioria iletrada, livros não-eclesiásticos eram sempre suspeitos de conter magia. Mas gramática também denota, para letrados e iletrados, um livro de instruções básicas. Uma gramática representa a descrição de uma combinação de símbolos, contendo também a descrição de como organizá-los, de modo a criar frases lógicas. Um grimório, por sua vez, seria a descrição de uma combinação de símbolos mágicos e de como organizá-los de forma apropriada, dentro de um sistema de magia.

A Espada e a Balança

A principal associação da Razão e da Sabedoria com a Espada se deu por conta de uma das passagens mais interessantes dos contos do Rei Salomão, narrado em I Reis 3:16-28

O Julgamento de Salomão, de Raffaello Sanzio (1519)

Então, vieram duas prostitutas ao rei e se puseram perante ele. Disse-lhe uma das mulheres: Ah! Senhor meu, eu e esta mulher moramos na mesma casa, onde dei à luz um filho.

No terceiro dia, depois do meu parto, também esta mulher teve um filho. Estávamos juntas; nenhuma outra pessoa se achava conosco na casa; somente nós ambas estávamos ali.

De noite, morreu o filho desta mulher, porquanto se deitara sobre ele.

Levantou-se à meia-noite, e, enquanto dormia a tua serva, tirou-me a meu filho do meu lado, e o deitou nos seus braços; e a seu filho morto deitou-o nos meus.

Levantando-me de madrugada para dar de mamar a meu filho, eis que estava morto; mas, reparando nele pela manhã, eis que não era o filho que eu dera à luz.

Então, disse a outra mulher: Não, mas o vivo é meu filho; o teu é o morto. Porém esta disse: Não, o morto é teu filho; o meu é o vivo. Assim falaram perante o rei.

Então, disse o rei: Esta diz: Este que vive é meu filho, e teu filho é o morto; e esta outra diz: Não, o morto é teu filho, e o meu filho é o vivo.

Disse mais o rei: Trazei-me uma espada. Trouxeram uma espada diante do rei.

Disse o rei: Dividi em duas partes o menino vivo e dai metade a uma e metade a outra.

Então, a mulher cujo filho era o vivo falou ao rei (porque o amor materno se aguçou por seu filho) e disse: Ah! Senhor meu, dai-lhe o menino vivo e por modo nenhum o mateis. Porém a outra dizia: Nem meu nem teu; seja dividido.

Então, respondeu o rei: Dai à primeira o menino vivo; não o mateis, porque esta é sua mãe.

Todo o Israel ouviu a sentença que o rei havia proferido; e todos tiveram profundo respeito ao rei, porque viram que havia nele a sabedoria de Deus, para fazer justiça.

Reis 3:16-28

A Balança

A Balança já era um dos atributos da deusa Maat, no Antigo Egito. De acordo com a religião egípcia, no julgamento dos mortos, ela pesava as almas de todos que chegassem ao Salão de Julgamento Subterrâneo com a pena de avestruz. Colocava a pluma na balança e, no prato oposto, o coração do falecido. Se os pratos ficassem em equilíbrio, o morto podia festejar com as divindades e os espíritos dos mortos. Entretanto, se o coração fosse mais pesado, ele era devolvido para Ammit para ser devorado por um crocodilo.

Têmis era a deusa grega guardiã dos juramentos dos homens e da lei, sendo que era costumeiro invocá-la nos julgamentos perante os magistrados. Por isso, foi por vezes tida como deusa da justiça, título atribuído na realidade a Dice cuja equivalente romana é a Deusa Justitia.

Têmis empunha a balança, com que equilibra a razão com o julgamento, e/ou uma cornucópia; mas não é representada segurando uma espada. Seu nome significa "aquela que é posta, colocada".

Dice era uma das Horas. Com a mão direita sustentava uma espada (simbolizando a força, elemento tido por inseparável do direito) e na mão esquerda sustentava uma balança de pratos (representando a igualdade buscada pelo direito), sem que o fiel esteja no meio, equilibrado. O fiel só irá para o meio após a realização da justiça, do ato tido por justo, pronunciando o direito no momento de "ison" (equilíbrio da balança). Note-se que, nesta acepção, para os gregos, o justo (Direito) era identificado com o igual (Igualdade).

É representada descalça e com os olhos bem abertos (metaforizando a sua busca pela verdade).

Ressalta-se também que a Justitia romana era representada de olhos vendados, empunhando uma espada desembainhada e uma balança.

Da associação da Espada à Razão e da evolução da história do Cajado de Moisés (já visto no Elemento Fogo) surgem as bases de uma das lendas iniciáticas mais conhecidas de todas, relacionadas ao Elemento Ar: a Espada Excalibur.

Mas antes de chegarmos até Excalibur, existem algumas outras Espadas Mágicas na História que merecem ser citadas. A primeira delas, e talvez a mais antiga espada de todas as lendas, é a Espada de Gilgamesh

Ó! Divino Gilgamesh, que todo o viu
Eu te farei conhecer em todas as terras.
Ensinarei sobre (aquele) que experimentou todas as coisas.
Anu deu-lhe a totalidade do conhecimento do Todo.
Ele viu o Segredo, penetrou o Mistério.
Ele revelou o que houve antes do Dilúvio.
Ele fez grandes viagens, até o limite de suas forças
e quando voltou em paz...
Ele gravou numa estela de pedra a narração de suas proezas
e construiu as muralhas de Uruk, nosso lar,
e as paredes do Templo de Eanna, o sagrado santuário.

Gilgamesh é o primeiro guerreiro cujas aventuras foram eternizadas nos contos babilônicos. Existem dois aspectos muito importantes de sua história: sua espada mágica e a sua descida ao inferno.

A Espada de Gilgamesh era capaz de cortar através de qualquer objeto, até mesmo do Cedro Sagrado, que era uma árvore mágica do conhecimento guardada por Humbaba, o terrível, e cuja madeira seria usada para fazer as portas do grande templo de Enlil.

A espada de Gilgamesh possuía sete gemas e enquanto todas as jóias estivessem em seu lugar, a espada seria indestrutível e capaz até mesmo de matar demônios e deuses.

Aproximadamente no mesmo período, temos na lenda de Ishtar/Lilith também uma descida aos infernos, nas quais ela derrota 49 demônios guardiões dos 7 portais e a cada portal vai perdendo uma peça de roupa, até chegar nua ao centro do Inferno. Com isso, Ishtar se torna a senhora do Paraíso, responsável pelas chaves dos portais, que somente eram abertos para aqueles que eram instruídos nos Mistérios.

As sete gemas, as sete peças de roupa, os sete pecados capitais, os sete níveis de castigo do Inferno de Dante estão todos ligados a conceitos alquímicos de purificação e renascimento, que veremos logo após o estudo dos 4 Elementos.

Outra espada bastante conhecida dos estudiosos de Mitologia é a espada Flamejante (ou Flamígera) empunhada pelo Anjo que guarda os Portais do Paraíso.

E havendo lançado fora o homem, pôs querubins ao oriente do jardim do Éden, e uma espada inflamada que andava ao redor, para guardar o caminho da Árvore da Vida.
Genesis 3, 24

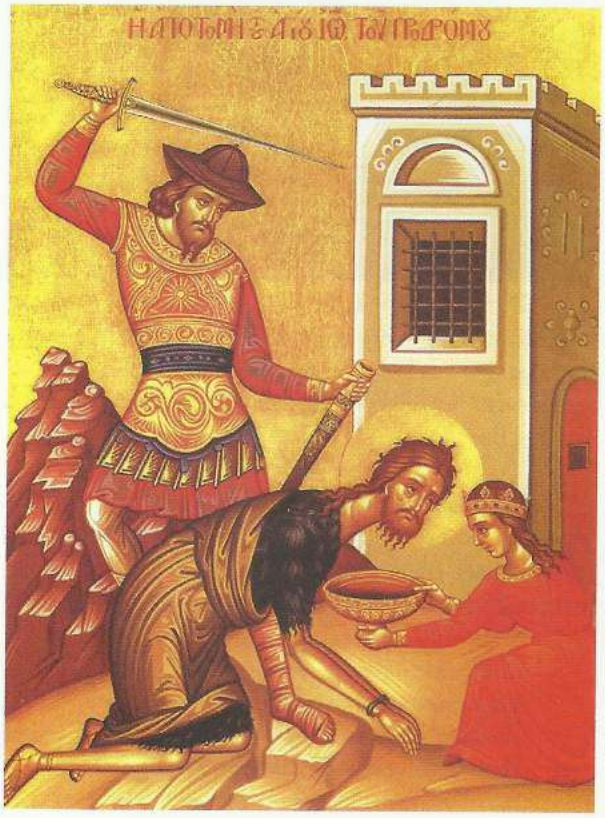
A Genesis, como alegoria da Kabbalah, traça a queda do ser humano do Paraíso para a Terra, representada pelo Mundo Material e a queda do Reino Espiritual. O Caminho 17, Zain (espada), que no tarot representa o Arcano dos Enamorados, faz a ligação entre Binah e Tiferet (a Grande Mãe e entrada do Paraíso e o Cristo dentro de todos nós). Esta espada também representa o Caminho do Trovão (nas mitologias grega e nórdica) que é a descida simbólica pela Árvore da Vida. Na Maçonaria, a espada permanece sempre sobre a mesa do Venerável Mestre e no Oriente, que simboliza o além do Abismo, ou o Paraíso Perdido.

A Espada Flamejante é empunhada por um Querubim e serve para impedir que os impuros consigam retornar ao Plano Divino, a menos que tenham dominado todo o conhecimento necessário. Posteriormente, tanto o querubim quanto as chaves de Ishtar/Lilith foram adaptadas pela Igreja Católica nas chaves de São Pedro, que adquire as características de "Porteiro do Céu", responsável por verificar quem tem o "nome na lista" ou, em outras palavras, não tenha pecados / tenha derrotado seus demônios. Aquele que não possui a espada (ou as chaves), não pode entrar no Reino dos Céus.

A Espada de São João Batista

São João Batista é, depois de Jesus e Maria Madalena, a personalidade mais importante para os gnósticos, cátaros e templários (não confundir com São João padroeiro da Maçonaria, que é outro São João).

João Baptista foi um pregador judeu, do início do século I, citado por inúmeros historiadores, entre os quais estão Flávio Josefo e os autores dos quatro Evangelhos da Bíblia. Segundo a narração do Evangelho de São Lucas, João Batista era filho do sacerdote Zacarias e Isabel (ou Elizabete), prima de Maria, mãe de Jesus. Foi profeta e considerado pelos cristãos como o precursor do prometido Messias, Yeshua, além de ser considerado um dos grandes profetas do Islã.



Foi iniciado com Jesus nas pirâmides do Cairo e, de volta a Jerusalém, batizou muitos judeus, incluindo o próprio Jesus, no rio Jordão, e introduziu o batismo de gentios nos rituais de conversão judaicos, que mais tarde foram adotados pelo cristianismo.

O aprisionamento de João ocorreu na Pereia, a mando do Rei Herodes Antipas I no 6º mês do ano 26 D.C.. Ele foi levado para a fortaleza de Macaeros (Maqueronte), onde foi mantido por dez meses até ao dia de sua morte. O motivo desse aprisionamento apontava para a liderança de uma revolução.

Herodias, por intermédio de sua filha, Salomé, conseguiu coagir o Rei na morte de João, e a sua cabeça foi-lhe entregue numa bandeja de prata e depois foi queimado em uma fogueira numa das festas palacianas de Herodes.

Os discípulos de João trataram do sepultamento do seu corpo e de anunciar a sua morte ao seu primo Jesus. Mais tarde, a espada que decepou João Batista tornou-se uma relíquia Templária.

Percival e a Espada de São João Batista

Dizia-se que era uma espada que estava condenada a falhar com seu dono no momento mais importante de uma jornada. Chretien de Troyes, em seu conto "The Story of the Grail", escreve que esta espada mágica é dada a Percival quando ele chega no castelo do Graal, com o aviso de que quebraria em sua hora mais necessária. Mais tarde, Percival quebra a espada, mas é conduzido para uma forja guardada por duas serpentes e somente ali a espada pode ser consertada e, neste momento nos é explicado que a espada foi quebrada pela primeira vez muitas eras atrás, nos Portões do Paraíso.

É importante ressaltar que o nome Percival vem de *Pierce Veil* ou "aquele que perfura o véu", representando a Espada (a mente racional) que consegue atravessar o véu das ilusões.

E S Calibur

Muitos historiadores atribuem a espada Excalibur a Julio Cesar, Imperador de Roma. Quando Cesar tomou o poder, mandou forjar uma espada com seu nome que se denominava *Cesars Calibur* e guardava essa espada como um grande tesouro.

Quando foi morto, a espada junto com outros pertences, foi levada e guardada em um local secreto. Quando a expedição de Ricardo Coração de Leão estava a caminho de Jerusalém, parou em um mosteiro para passar uma noite e lá Ricardo ganhou de presente uma espada que já estava guardada a muitos anos. Mas, da palavra Cesars Calibur só se podia ver "E s Calibur", devido ao envelhecimento da espada.

Espadas Mágicas Celtas

As lendas do século VI e VII celtas narram aventuras onde jovens guerreiros são presenteados com espadas mágicas capazes de cortar qualquer coisa, seja ela material ou espiritual, mas que precisam se mostrar dignos de empunhá-las, caso contrário, elas se quebrarão no momento em que mais necessitarem dela.

Em um dos mais antigos contos gauleses, Peredur, um jovem herói, visita seus três tios com o objetivo de se tornar rei. Em cada uma das visitas aos tios, ele é testado. Na primeira tribo, seu tio lhe entrega uma espada e pede que ele corte através de uma coluna de ferro. Quando Peredur a golpeia, ele corta a coluna, mas quebra a lâmina no golpe. Seu tio pede que ele tente novamente e ele quebra mais uma vez tanto a coluna quanto a espada. Na terceira tentativa, ele destrói a espada e não consegue reconstruí-la. Para tanto, precisa passar por diversas aventuras até se tornar merecedor da espada, quando finalmente ela é refeita e entregue a ele.

Mais tarde, voltaremos a Peredur nos contos do Graal, mas com o nome de sir Gawain.

Esta "quebra" da espada corresponde, simbolicamente, ao Abismo de Daath na Kabbalah, que veremos mais adiante neste livro.

Caledfwlch

Esta espada mágica aparece pela primeira vez no texto celta Culhwch and Olwen, de meados do século XI, onde é a arma mais preciosa do rei e utilizada pelo guerreiro Llenlleawg para matar o rei irlandês Diwrnach. Mais tarde, no conto "The Dream of Rhonabwy", esta espada aparece novamente, desta vez nas mãos do Rei Arthur.

O escritor Geoffrey of Monmouth (1100-1155) latiniza Caledfwlch para Caliburnus no texto "History of the Kings of Britain"

A Espada de Sigmurd

Nas lendas nórdicas, o herói Sigmurd remove a espada mágica que havia sido cravada por Odin na Árvore *Barnstokkr* (uma macieira considerada sagrada), na série de textos chamada *Volsunga Saga*, do século XIII e baseado em contos tradicionais do século V e VI. Odin havia decretado que somente aquele que fosse digno

conseguiria remover a lâmina de dentro da árvore e seria digno de se tornar seu dono. Durante um combate, a espada é quebrada no momento mais crucial mas, depois de forjada novamente, se torna indestrutível; capaz de cortar uma bigorna ao meio.

E, para finalizar os elementos que dão origem à lenda da Espada e a Pedra, apresento a pedra de Scone (Stone of Scone), a pedra que precisa ficar debaixo do trono do Rei da Inglaterra durante sua coroação. Esta pedra é tida como o travesseiro de pedra mencionado na Bíblia, na qual Jacó repousa a cabeça:

E chegou a um lugar onde passou a noite, porque já o sol era posto; e tomou uma das pedras daquele lugar, e a pôs por seu travesseiro, e deitou-se naquele lugar.

E sonhou: e eis uma escada posta na terra, cujo topo tocava nos céus; e eis que os anjos de Deus subiam e desciam por ela;

Genesis 28, 11-12

Esta pedra também é tida em alguns textos, especialmente no "The History of the Kings of Britain" como sendo a pedra na qual a espada do Rei Arthur estava cravada.

E, finalmente chegamos até Excalibur.

Nos romances Arthurianos, várias explicações são dadas para a posse da Excalibur por Arthur. No poema *Merlin*, de Robert de Boron, Arthur alcança o trono puxando uma espada de uma pedra. Nesse relato, esse ato não poderia ser feito se não pelo "verdadeiro rei", ou seja, o legítimo herdeiro de Uther Pendragon. Esta espada é tida por muito como a famosa Excalibur e sua identidade se torna explicita no posterior Vulgate Suite du Merlin, parte das Prosas de Lancelot.

Mais tarde, em outros poemas, ele recebe esta espada da Dama do Lago e, na *Vulgata*, ele consegue Excalibur primeiro na pedra, depois a quebra durante um combate desleal travado contra sir Pelinor de Listenois e finalmente a recebe novamente, consertada pela Dama do Lago que representa o elemento ÁGUA, ou o emocional, em um percurso simbólico através de todas as Sephiroth da Kabbalah.

Robert de Boron era um cavaleiro templário que viveu no século XII e foi o primeiro autor a dar ao mito do Graal uma vertente cristã. São deles os poemas *José de Arimatéia* e *Merlin*, bem como a *Morte de Arthur*, além do verso *Perceval*. Robert de Boron, mil anos antes de Dan Brown, já havia sugerido uma linhagem sagrada para Jesus... mas o descendente do rei Salomão só é revelado por Chretien de Troyes: Lancelot.

De acordo com Robert, José de Arimatéia ficou responsável por tomar conta do Santo Graal (*Sangreal*), que seria o cálice que recebeu o sangue de Jesus. A família de José de Arimatéia trouxe o Graal para Avalon, Ilha das maçãs, ou, historicamente, Glastonbury, local da primeira igreja cristã erigida na Inglaterra, em 65 DC.

A "espada enterrada na terra" é um simbolismo para o próprio entendimento da Árvore da Vida e, através disto, o autoconhecimento. O Caminho da Espada desde ser removida da terra (Malkuth) até chegar à Coroa (Kether) passa por todas as lendas acima, cada uma sendo uma visão ligeiramente diferente da mesma coisa, porém dentro do mesmo simbolismo.

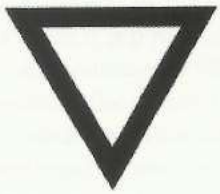
O mito da "espada de luz que só pode ser empunhada pelo escolhido, ou por aquele que a merecer" é um arquétipo universal que existe até os dias de hoje, representando o autoconhecimento e o domínio sobre si mesmo, características essenciais do Elemento AR..

Elemento Água

Uma vez que estabelecemos o Grande Pai Fogo e a Grande Mãe Terra, nos Elementos chamados de SECOS na Alquimia, temos os dois Elementos de transição entre o Corpo e a Alma, chamados de ÚMIDOS, Mutáveis ou Mentais.

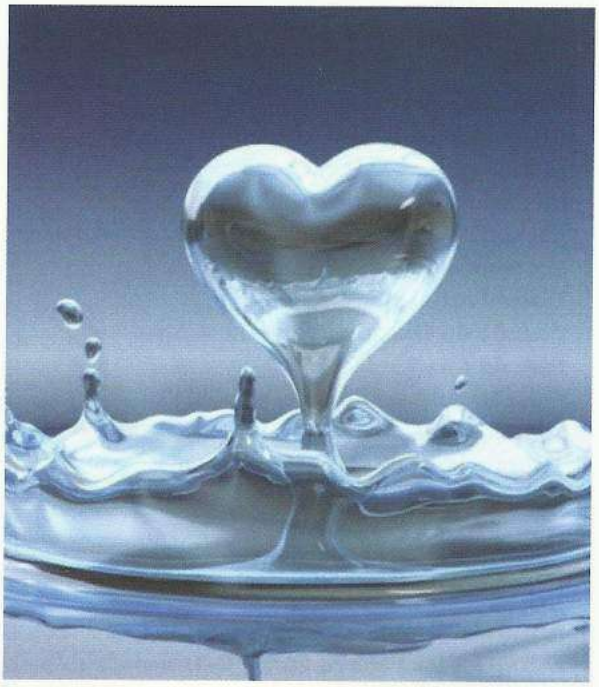
Para fins didáticos, colocaremos o AR e a ÁGUA na estrutura idealizada pela Golden Dawn, na qual o AR, como Pequeno Yang, fica mais próximo da Terra, que é o Grande Yin, enquanto a ÁGUA, sendo o Pequeno Yin, fica mais próxima do Fogo, que é o Grande Yang. Algumas Ordens preferem estabelecer uma hierarquia equivalente ao AR e a ÁGUA, dispondo estes elementos como as pontas laterais de um losango, onde o Fogo é representado acima e a Terra abaixo. Todas estas representações estão corretas.

Damsel of the Sanct Grael. de Dante Rossetti (1874)



Nome em Latim: Aqua
Nome Hebraico: Maim
Arcanjo: Gabriel
Anjo: Taliahad
Regente: Tharsis
Rei dos Espíritos Elementais: Niksa
Demônio: Leviathan ("a Serpente Tortuosa")
Inteligência: Synoches
Elementais: Sereias, Nereidas, Oceânidas, Melosinas, Nixies, Ondinas, Nayades, Bebês-Dágua, Iaras.
Tattwa: Apas (Jala)
Período do Dia: Meia-Noite até o Alvorecer
Fase da Lua: Crescente
Estação do Ano: Primavera
Signos Zodiacais: Câncer, Escorpião, Peixes
Trigramas: Tui (Lago) e Kan (Água)
Elemento Alquímico: Sal
Naipe: Taças, Copas
Instrumentos Musicais: Cordas
Esfinge Hieroglífica: Águia
Animais simbólicos: Serpente, Sapo, Peixe, Escorpião, Caranguejo, Polvo, Tartaruga Marinha.
Símbolos Tradicionais: Taça, Útero, Vagina, Caldeirão, Concha, Ovo, Espelho, Meia-Lua
Oráculo: Espelho d´água
Corpo Humano: Paladar
Virtude: Ousar
Cores: Azul, Branco, Prata
Partes das Plantas: Frutas
Fase da Vida: Maturidade
Temperamento: Fleumático
Humor: Fleuma

A ÁGUA, como Emoção, trabalha com o sentimento e sensações que não podem ser descritas ou colocadas em uma tabela. Façamos o seguinte exercício: imagine uma lista mental dos seus dez melhores amigos, na ordem. Pode-se escolher uma pessoa como melhor amiga, outra como segunda, outra como terceira, mas teríamos de estabelecer critérios para diferenciar a oitava melhor amiga da nona, por exemplo. E, quando colocarmos esta tabela em confronto com tabela semelhante organizada por qualquer outra pessoa (seu irmão ou irmã, por exemplo) teremos valores totalmente subjetivos. Como calcular se o seu quinto melhor amigo é "mais seu amigo" do que o sexto melhor amigo (ou amiga) de sua irmã? E se amanhã sua melhor amiga fugir com seu marido? Ou seu melhor amigo dar um golpe na sua empresa? Teríamos de recalcular toda a tabela... e se estivéssemos fazendo este pequeno teste em um grupo, a tabela teria de ser recalculada praticamente todos os dias, com critérios subjetivos... um sobe e desce de números que imitam as marés.



A Água, assim como nossos sentimentos, escorre por entre os dedos se não tiver um recipiente para ser contida. Para transportá-la de um local para outro, é necessário darmos a ela a forma adequada: seja um copo, uma taça ou um balde em nossa analogia, seja um poema, um texto ou uma melodia no sentido abstrato.

Imagine que você esteja apaixonado por alguém. Como você pode fazer com que a outra pessoa consiga entender este sentimento? Quem está apaixonado sabe que está, não existe uma tabela que coloque isto de maneira numérica.

Podemos comparar os elementos AR e ÁGUA com a letra e melodia de uma música. A letra, para ser compreendida, precisa que a pessoa que a escute esteja familiarizada com a linguagem utilizada, ou seja, não podemos compreender o que a letra de uma canção em alemão quer dizer se não conhecemos este idioma. A melodia, por outro lado, independe da necessidade do conhecimento da língua e é um sentimento universal.

Quando escutamos uma ópera, por exemplo, podemos rir, chorar ou nos emocionar com as músicas, mesmo sem saber uma só palavra de italiano. A sensação emocional para qual a música nos remete é o domínio do elemento ÁGUA.

No Hermetismo, a correlação arquetípica mais antiga que se faz com o elemento Água é a história do Dilúvio Universal.

O Dilúvio Universal, ao contrário do que muita gente acredita, não existe apenas na Bíblia, mas em praticamente TODAS as mitologias do planeta. Muitos historiadores dizem que o dilúvio bíblico aconteceu apenas em uma área do Mediterrâneo e que serviu de justificativa para os fundamentalistas atestarem a veracidade literal da bíblia, a ponto de milhões de dólares terem sido gastos em pesquisas procurando barquinhos que não existem em cima do monte Ararat!

Na Suméria, *Utnapitshtim, o Longínquo*, é considerado o único homem que escapou ao Dilúvio e sua história é contada em diversos poemas, especialmente em um trecho de Gilgamesh. Na tradição suméria, o homem foi dizimado por incomodar aos deuses. Segundo este mito, o deus Ea, por meio de um sonho, apareceu a Utnapitshtim e lhe revelou as pretensões dos deuses de exterminar os humanos através de um dilúvio. Ea pede a Utnapitshtim que renuncie aos bens materiais e conserve o coração puro.

Utnapitshtim, então, reúne sua família e constrói a embarcação que lhe foi ordenada por Ea, estes ficam por sete dias debaixo do dilúvio que consome com os humanos. Aqui um trecho de tal história:

"Eu percebi que havia grande silêncio, não havia um só ser humano vivo além de nós, no barco. Ao barro, ao lodo haviam retornado. A água se estendia plana como um telhado, então eu da janela chorei, pois as águas haviam encoberto o mundo todo. Em vão procurei por terra, somente consegui descobrir uma montanha, o Monte Nisir, onde encalhamos e ali ficamos por sete dias, retidos. Resolvi soltar uma pomba, que voou para longe, não encontrando local para pouso retornou (...) Então soltei um corvo, este voou para longe encontrou alimento e não retornou."

Olokun e Olorun

Na mitologia africana, Olokun, *Proprietário* (Olo) *dos oceanos* (Okun), e Olorun, *Proprietário* (Olo) *dos Céus* (Orun), eram irmãos e criaram tudo. Mas brigaram em uma disputa de poder e viveram em guerra. Na Mitologia Ifá, Olokun é uma mulher e é casada com Olorum.

Olorun encarregou Obatalá de criar a terra sobre as águas primordiais de Olokun. Certa vez, Olokun invadiu a Terra para reassumir seu território perdido e, consequentemente destruir a humanidade, demonstrando seu poder através de um grande Dilúvio. Olorun salvou parte da humanidade lançando uma corrente para os homens subirem. Com essa mesma corrente, Olorun atou Olokun ao fundo do mar. Olokun mandou uma gigantesca serpente marinha engolir a lua, mas Olorun disse que sacrificaria um humano por dia para acalmar a deusa. Assim, todo dia uma pessoa se afoga no mar.

Deucalião e Pirra

A Mitlogia Grega relata a história de um grande dilúvio produzido por Poseidon, que por ordem de Zeus havia decidido pôr fim à existência humana, uma vez que estes haviam aceitado o fogo roubado por Prometeu do monte Olimpo. Deucalião e sua esposa Pirra foram os únicos sobreviventes. Prometeu disse a seu filho Deucalião que construísse uma arca e nela introduzisse um casal de cada animal, de forma análoga à Arca de Noé. Assim estes sobreviveram.

Ao terminar o dilúvio, a arca de Deucalião pousou sobre o monte Parnaso, onde estava o oráculo de Temis. Deucalião e Pirra entraram no templo, para que o oráculo lhes dissesse o que deveriam fazer para voltar a povoar a Terra e a deusa lhes disse: "Voltem aos ossos de suas mães".

Deucalião e sua mulher adivinharam que o Oráculo se referia às rochas. Desta forma, as pedras tocadas por Deucalião se converteram em homens e as tocadas por Pirra em mulheres.

O Dilúvio Bíblico

Na Bíblia, em Gênesis, é mostrado o arrependimento de Jeová em ter criado o homem, devido à maldade que este espalhara na terra. Neste arrependimento, decide fazer um enorme dilúvio, fazendo desaparecer tudo que havia sido criado até então. Porém, decide poupar Noé, por este ter agido bem, e lhe recomenda fazer uma arca de madeira, e abrigar, junto com sua família, um casal de cada espécie existente.

Disse o SENHOR a Noé: Entra tu e toda a tua casa na arca, porque tenho visto que és justo diante de mim nesta geração.

De todos os animais limpos tomarás para ti sete e sete, o macho e sua fêmea; mas dos animais que não são limpos, dois, o macho e sua fêmea.

Também das aves dos céus sete e sete, macho e fêmea, para conservar em vida sua espécie sobre a face de toda a terra.

Porque, passados ainda sete dias, farei chover sobre a terra quarenta dias e quarenta noites; e desfarei de sobre a face da terra toda a substância que fiz.

E fez Noé conforme a tudo o que o Senhor lhe ordenara.

E era Noé da idade de seiscentos anos, quando o dilúvio das águas veio sobre a terra.

Noé entrou na arca, e com ele seus filhos, sua mulher e as mulheres de seus filhos, por causa das águas do dilúvio.

Dos animais limpos e dos animais que não são limpos, e das aves, e de todo o réptil sobre a terra,

Entraram de dois em dois para junto de Noé na arca, macho e fêmea, como Deus ordenara a Noé.

E aconteceu que passados sete dias, vieram sobre a terra as águas do dilúvio.

No ano seiscentos da vida de Noé, no mês segundo, aos dezessete dias do mês, naquele mesmo dia se romperam todas as fontes do grande abismo, e as janelas dos céus se abriram,

E houve chuva sobre a terra 40 dias e 40 noites.

E no mesmo dia entraram na arca Noé, seus filhos Sem, Cão e Jafé, sua mulher e as mulheres de seus filhos.

Eles, e todo o animal conforme a sua espécie, e todo o gado conforme a sua espécie, e todo o réptil que se arrasta sobre a terra conforme a sua espécie, e toda a ave conforme a sua espécie, pássaros de toda qualidade.

E de toda a carne, em que havia espírito de vida, entraram de dois em dois para junto de Noé na arca.

E os que entraram eram macho e fêmea de toda a carne, como Deus lhe tinha ordenado; e o Senhor o fechou dentro.

E durou o dilúvio quarenta dias sobre a terra, e cresceram as águas e levantaram a arca, e ela se elevou sobre a terra.

E prevaleceram as águas e cresceram grandemente sobre a terra; e a arca andava sobre as águas.

E as águas prevaleceram excessivamente sobre a terra; e todos os altos montes que havia debaixo de todo o céu, foram cobertos.

Quinze côvados acima prevaleceram as águas; e os montes foram cobertos.

E expirou toda a carne que se movia sobre a terra, tanto de ave como de gado e de feras, e de todo o réptil que se arrasta sobre a terra, e todo o homem.

Tudo o que tinha fôlego de espírito de vida em suas narinas, tudo o que havia em terra seca, morreu.

Assim foi destruído todo o ser vivente que havia sobre a face da terra, desde o homem até ao animal, até ao réptil, e até à ave dos céus; e foram extintos da terra; e ficou somente Noé, e os que com ele estavam na arca.

E prevaleceram as águas sobre a terra 150dias.

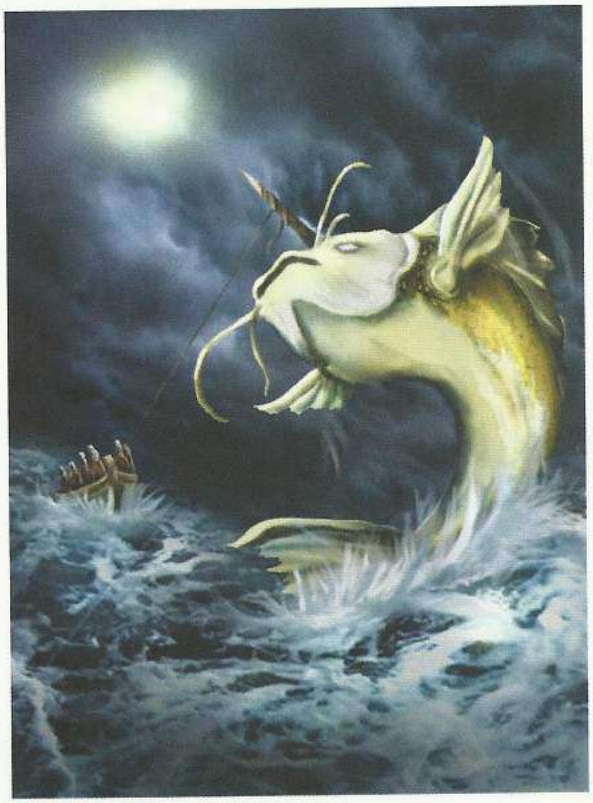
Gênesis 7:1-24

A Arca de Noé no Monte Ararat, de Simon de Mile (1570)

Manu e o peixe Gigantesco

Na Mitologia Hindu, O heróico rei chamado Manu, conhecido como o filho do Sol, praticou disciplinas espirituais de forma austera e, com isso, foi capaz de alcançar a união com a divindade.

Um dia, enquanto caminhava próximo à sua casa, uma carpa caiu em suas mãos e Manu resolveu cuidar dela. Mas o peixe crescia sem parar e já não havia mais aquários disponíveis para o seu tamanho. Depois de levar o peixe para o Ganges, ele teve que carregá-lo até o oceano, onde reconheceu que aquele peixe era, na verdade, Janardana, uma das muitas expressões de Brahma.



Ele contou a Manu que o fim desta Era (Yuga) estava se aproximando e que, logo, toda a Terra seria coberta por água. Manu deveria preservar todas as criaturas em uma embarcação que deveria ser preparada.

Foi dito que cem anos de seca e fome começariam naquele mesmo dia, o que seria seguido por incêndios provocados pelo sol e pelos mundos subterrâneos e isto consumiria a terra e o espaço, destruindo este mundo, os deuses e os planetas. Sete nuvens inundariam a Terra e três continentes seriam afundados.

Apenas o navio de Manu iria sobreviver, amarrado com uma corda ao chifre do grande peixe, o deus Janardana. Quando o dilúvio começou, Manu viu que a corda era a própria serpente Ananta. Manu seguiu as orientações da divindade, agrupou todas as criaturas em seu navio e atou a serpente Ananta ao chifre do peixe Janardana.

Outras Mitologias

Nos Nórdicos, temos o conto do choro de Baldur, quando Loki faz o arqueiro cego Hod assassinar o deus-sol Baldur com sua flecha de visgo e, assim, todas as coisas que existem choraram por Baldur, causando um dilúvio.

Baldur disseminou a boa vontade e a paz em todos os lugares que visitou, o que fez dele um dos deuses mais amados. Sua popularidade e bondade inata atraíram a ira de Loki, um filho de gigantes que tramava sempre o mal.

Um dia, Baldur passou a ser atormentado por estranhos pesadelos, um sinal de sua morte iminente, e isso acabou perturbando todos os deuses. Depois de muito investigar, Odin descobre das *Völva* (sereias feiticeiras do submundo) o destino de Baldur e toma algumas precauções para evitá-lo, enviando Frigga com a missão de obter um juramento de todos os seres vivos e não vivos de que jamais fariam mal a Baldur.

Porém, Loki se disfarça de mulher e tem uma conversa com Frigga, descobrindo que de todos os seres, apenas uma pequena planta, o visco, não prestara o juramento, pois Frigga a julgara pequena e inofensiva por esta ser ainda muito jovem.

A Morte de Baldur, século XVIII

Aconteceu então uma festa em que todos os deuses se divertiam atirando toda sorte de coisas em Baldur, as quais sempre se desviavam de seu alvo. Havia um, porém, que não participava da brincadeira, Hodr (ou Hod), o irmão cego de Baldur. Loki, disfarçado, pergunta a Hod por que ele também não participa da festa e este responde que não sabia em que direção atirar. Aceitando a sugestão de Loki, Hod atira uma flecha feita de um ramo de visco no coração de Baldur, que no mesmo instante cai morto.

Frigga pede para Hermodr ir ao submundo trazê-lo de volta. Hel concorda, com a condição de que todos os seres vivos derramassem uma lágrima por Baldur. Mas a tentativa é novamente frustrada por Loki, que disse que não o faria. Dessa forma, Baldur não pôde ser ressuscitado.

Outras Culturas

Entre os Celtas, os poemas do *Ciclo de Finn* narram a ocupação da Ilha após o Dilúvio

Nos Índios Americanos, a *História de Kwi-wi-sens* conta como ele e seu amigo corvo escaparam do dilúvio causado pelos deuses dos céus.

O conto de *Cowichan e o Dilúvio* já era conhecido dos índios do norte dos EUA muitos séculos antes dos missionários ali chegarem com suas bíblias.

Nos Astecas, *CoxCox* possui uma história muito semelhante à de Noé, séculos antes dos espanhóis chegaram ao continente. Que conta da inundação de todas as terras conhecidas e da fuga de uma tribo para as montanhas.

As Crônicas de *Popol Vuh* entre os Maias narram um grande cataclismo que destruiu a humanidade, destruindo uma terra que era considerada o paraíso.

Os Incas contam a lenda do castigo divino das chuvas que duraram 60 dias e 60 noites, alagando toda a civilização.

No Brasil, os índios T[illegible]nandaré possuem uma lenda idêntica à de Noé, onde o dilúvio destruiu praticamente todas as vilas, só restando um homem e uma mulher que se refugiaram no topo de uma montanha.

Simbolicamente, no Macrocosmo, a ÁGUA representa a purificação e a destruição de tudo o que é ímpio ou que não merece escalar aos níveis mais espirituais. O Mar representa a Grande Mãe, mas também é a Grande Calunga, ou o Grande Cemitério.

Do Mar também se obtém a estabilidade, com a pesca, que permitiu, junto com a agricultura, que os seres humanos se organizassem em civilizações. Todas as grandes cidades antigas foram construídas às margens de rios ou do oceano, especialmente o delta do Nilo e, desta relação entre a Água e a Prosperidade, surgiu também a correlação entre o conceito de Vida e Abundância e a Taça, o principal símbolo do Elemento Água.

A Cornucópia

Um dos amuletos mais comuns e conhecidos no mundo são os pedaços de chifres e cornos, ou metais e corais moldados à forma de um chifre. Este amuleto é também chamado de Cornucópia de Amaltea e sua origem data das celebrações gregas.

Amaltea era uma cabra descendente do Sol que vivia numa gruta no monte Ida, em Creta. Ou segundo outras fontes, era uma ninfa, filha de Meliseo, que alimentou Zeus com o leite de uma cabra.

Segundo os poemas, quando Zeus era pequeno e estava escondido de seu pai, Urano (Saturno, Chronos) e era tratado pela cabra Amaltea, num descuido, o deus menino agarrou com força o chifre da cabra, arrancando-o. Quando Zeus ficou adulto, ele concedeu ao chifre arrancado o dom da abundância; a partir desse momento o chifre estaria sempre cheio de alimentos e bens que o seu dono possa desejar e produzia a ambrosia e o hidromel.

Quando a cabra Amaltea morreu, foi levada a Zeus, que a transformou na constelação de Capricórnio. O chifre ficou conhecido como a *Cornucópia* ou o *Corno da Abundância*. Desta maneira, ao mesmo tempo, este símbolo representava o poder fálico dos deuses criadores e o ventre gerador da vida feminino. Traçando um paralelo com a Kabbalah Hermética, temos o Caminho de Daleth, entre Hochma e Binah.

Cornu Copiae

Já na mitologia romana, a Cornucópia deriva do latim *Cornu Copiae*. A cornucópia ou Corno da Abundância é um dos cornos do deus-rio Aqueloo, metamorfoseado em touro, que lhe foi arrancado por Hércules, quando lutava contra ele.

Segundo outros textos romanos, a lenda segue a original grega: é um chifre da cabra com cujo leite, a ninfa Amaltea, amamentou Júpiter na sua infância, quando se escondeu de seu pai, Saturno, para que este não o devorasse. Diz-se que Júpiter arrancou o corno da cabra enquanto brincava e ofereceu-o a Amaltea, assegurando-lhe que o corno se encheria de frutos cada vez que ela o desejasse. A cornucópia é um atributo muito mostrado nas moedas romanas, nas mãos de divindades benéficas, como Ceres e Cibeles, ou de alegorias como a Abundância e a Fortuna.

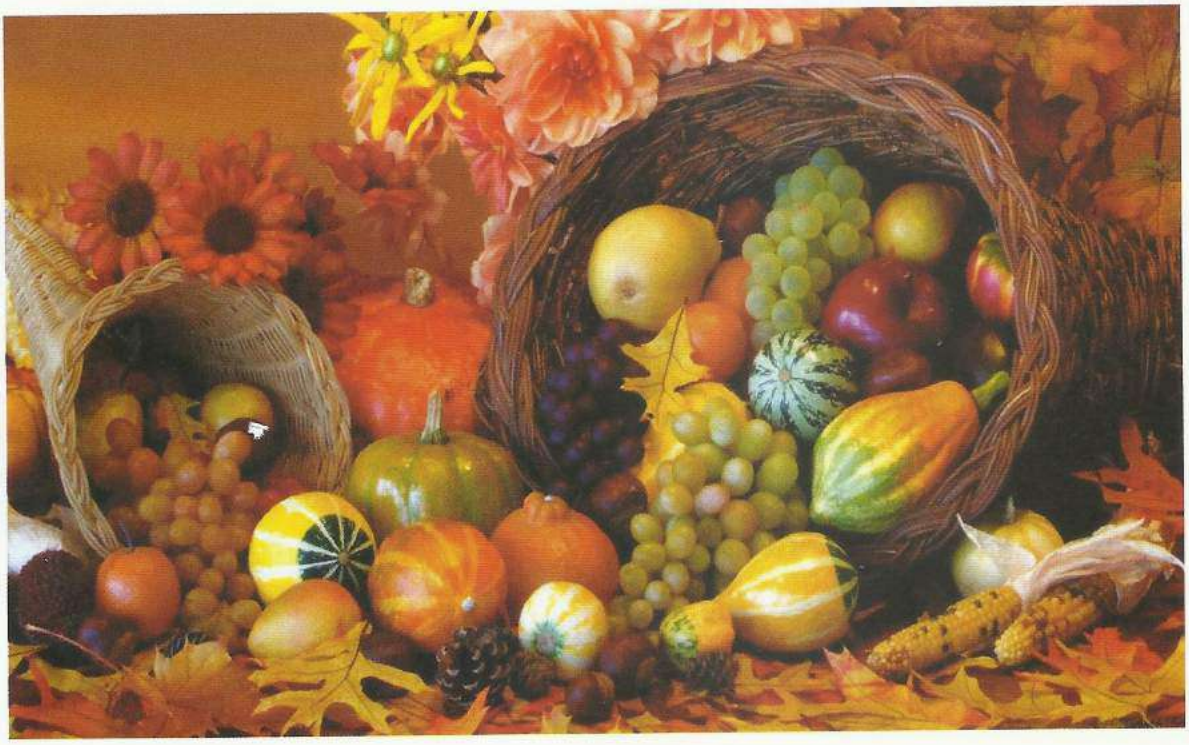
Como curiosidade, a cornucópia é usada atualmente como símbolo do Mestre de Banquetes em algumas ordens cavaleirescas e na Maçonaria.

O Chifre de Epona e o Unicórnio

Entre os povos gauleses, a principal divindade relacionada com os equídeos é a deusa gaulesa, ou melhor, galo-romana, chamada Epona (ou Epona Regina), cujo nome deriva do gaulês epo, que significa cavalo. O seu culto difundiu-se até a Bretanha e ao leste da Europa, especialmente na região de Borgonha. Na Península Ibérica foram documentados alguns vestígios epigráficos que testemunham o seu culto.

Epona possui diversas referências e numerosas imagens da deusa, geralmente montada sobre um cavalo. A deusa era representada muitas vezes com uma série de atributos, como a cornucópia ou a patera, espécie de bacia de cerâmica onde eram feitas as oferendas, semelhante a um caldeirão raso, que a relacionam com a abundância e a prosperidade. Também estava vinculada com as fontes e ao mundo espiritual.

Da fusão destas duas características da mesma deusa surgem os primeiros relatos medievais de uma criatura encantada que vocês já devem estar imaginando quem seja: o Unicórnio. O Cavalo Branco, símbolo sagrado para a Deusa Epona, associado ao chifre mágico que tudo produz. Claro que esta criatura não existe no Plano Físico, embora muitos picaretas ao longo dos milênios tenham tentado forjar unicórnios com esqueletos de cavalos e narvais, além de rinocerontes e de uma criatura particular chamada Orix. Até então, o Unicórnio estava associado a um BOI de um único chifre, não a um cavalo.



Na Bíblia, em Números 23:22 e no Deuteronômio 33:17, é citado o unicórnio como um animal de força extraordinária. Nos ritos antigos, era costume cortar um dos chifres do maior e mais viril touro do rebanho para ser usado como taça cerimonial para beber o vinho sagrado ao final dos rituais egípcios, junto com o Pão. Qualquer semelhança com a Santa Ceia e o Cálice Sagrado NÃO é mera coincidência!

O Touro, agora considerado sagrado, era chamado de Uni-corno. Somente com os gauleses e com Epona esta associação passou a ser feita com cavalos. Uma curiosidade é que durante todo este tempo, na história grega, o unicórnio não aparecia em textos de Mitologia, mas sim em textos de biologia, pois os gregos estavam convencidos de que era uma criatura real.

E, desta relação surgem as lendas a respeito da pureza necessária para se tocar o chifre de um unicórnio, embora o primeiro escritor a descrever que "somente uma virgem poderia cavalgar um unicórnio" foi o Grão Mestre Leonardo DaVinci, em suas anotações datadas de 1470, para o quadro *Jovem sentada com unicórnio.*

Mimisbrunnr

Um dos chifres que também é famoso na mitologia é o Gjallarhorn, narrado nas Prosas Eddas do século XIII, que originalmente é o chifre usado por Odin para beber a água da sabedoria da fonte que fica debaixo de Yggdrasil, a Árvore da Vida. De acordo com a história, qualquer um que seja capaz de beber deste chifre terá vida eterna e abundância material. Para vocês terem uma ideia de como este conhecimento é valioso, de acordo com a lenda, Odin sacrificou um de seus olhos em troca da oportunidade de beber destas águas (razão pela qual Odin sempre é retratado com um tapa-olhos nas imagens nórdicas).

Este chifre acaba se tornando a posse de maior valor de Heimdall, o guardião da Ponte do Arco-Íris Bifrost que liga Aasgard à Terra, que simbolicamente representa o caminho de TAV na Kabbalah, unindo Yesod a Malkuth, com todas as simbologias associadas a este caminho, como veremos mais à frente. O Gjallahorn é a trombeta que será tocada no dia do Juízo Final para anunciar o Ragnarok.

O Caldeirão de Cerridwen

O Caldeirão de Cerridwen era um caldeirão enorme, de ferro e extremamente útil para exércitos: conta-se que, por estar intimamente ligado com o Reino dos Mortos, quando guerreiros mortos em combate eram colocados em suas águas mornas eles retornavam à vida, porém perdiam a capacidade de falar. Estes guerreiros podiam voltar para o campo de batalha até serem mortos novamente, quando não mais poderiam retornar ao mundo dos vivos. Minha opinião pessoal, não embasada por nenhum livro, que eu saiba, é que esta lenda retrata algum tipo de iniciação semelhante ao Taubólio romano, nas quais os soldados mais indicados para a iniciação aos mistérios passavam por uma morte simbólica no sangue do touro e renasciam abençoados por Hades. O silêncio dos ressuscitados tem paralelos muito marcantes com os votos de silêncio templários, o voto de Harpocrates e outros votos também realizados pelos que passavam pelo "batismo de sangue".

O Caldeirão de Dagda

O deus supremo do panteão celta é chamado de Dagda, esposo da deusa da natureza e prosperidade, Danu. O Dagda é uma figura paternal, protetor da tribo e o Deus Primordial do qual outros deuses masculinos podem ser considerados variantes. Também associado com Cernunnos e outros deuses cornígeros tanto do panteão celta quanto do panteão grego. Os Contos irlandeses descrevem Dagda como uma figura de força imensa, armado de uma clava e associado a um caldeirão (o *Caldeirão de Sangue*, que continha diversas propriedades mágicas).

E adivinhem o que este caldeirão fazia?

O Caldeirão de Dagda estava sempre cheio de sopa, vegetais e frutas, providenciando abundância e alimentos para todos a seu redor, sem nunca se esgotar. Poderia servir a toda uma tribo durante um banquete e nunca estaria vazio. O Caldeirão de Dagda é considerado um dos quatro tesouros da Irlanda (os outros são a Espada de Nuada, a Lança de Lugh e a Pedra de Fal). Note que, mais uma vez, fazem-se referências aos quatro elementos da Alquimia e aos quatro naipes do Tarot, quase seiscentos anos antes do Tarot aparecer oficialmente na forma de cartas.

O Mabinogion

Nas lendas posteriores, o Caldeirão de Cerridwen passa a ter sua localização nos Reinos Subterrâneos, mas mantém suas propriedades de sabedoria, vidência e prosperidade, culminando no famoso poema *The Spoils of Annwn*, onde o conhecemos como o "Caldeirão do Rei Odgar". Este caldeirão mágico é roubado do rei Odgar pelo Rei Arthur e seus homens, no poema *Culhwch and Owen*.

Neste poema, temos o primeiro contato com uma Jornada aos Reinos Subterrâneos em busca de um Caldeirão Mágico. O caldeirão é, então, levado por Arthur para a casa de Llwydeu, filho da deusa Rhiannon.

Rhiannon é outro nome para Epona, "A Grande e Divina Rainha", que se torna, então, proprietária do tal caldeirão mágico (que em algumas pinturas é retratado como uma espécie de vasilha rasa usada para oferecer comida aos deuses, a já mencionada patera).

Nem preciso mencionar que esta lenda é a base para a história do conhecido Asterix, criado por Albert Uderzo e René Goscinny no ano de 1959

Estas histórias acabam entrando em uma coletânea de livros galeses, que se tornaram famosas a partir do século XIII e traçam as bases das lendas mais conhecidas do rei Arthur.

O Caldeirão e o Sangreal

A partir das cruzadas e dos Templários agindo mais abertamente, algumas destas lendas acabaram sendo recontadas sob o ponto de vista dos cavaleiros e dos cátaros, os protetores da Linhagem Sagrada, que aproximaram das narrativas a respeito do Graal.

Os poemas mais importantes a respeito da lenda do Rei Arthur são os seguintes:

- *Perceval*, de Chrétien de Troyes
- *Lancelot*, de Chrétien de Troyes
- *Yvain* ou *le chevalier au lion*, de Chrétien de Troyes
- *Perceval* ou *le Conte du Graal*, de Chrétien de Troyes
- *Parzival*, de Wolfram von Eschenbach
- *Joseph d'Arimathie* de Robert de Boron
- *La Mort D'Arthur*, de Thomas Malory

Eles foram publicados em um espaço de tempo relativamente curto e formataram a lenda do Rei Arthur e da Távola Redonda tal qual a conhecemos hoje.

Perceval ou Lê Conte du Graal

Nesta série de poemas, estamos finalmente dando uma forma para o Graal, da maneira como ele é mais conhecido pelo público leigo: A forma de um cálice ou, mais precisamente, o Cálice usado na Santa Ceia.

Perceval ou *le Conte du Graal* (Perceval, o Conto do Graal) é um romance inacabado de Chrétien de Troyes escrito provavelmente entre 1181 e 1191, dedicado ao patrono do escritor, Filipe da Alsácia, conde de Flandres e Cavaleiro Templário. Chrétien havia trabalhado na obra a partir de escrituras iniciáticas fornecidas por Filipe e relata as aventuras do jovem cavaleiro Perceval.

O poema é iniciado com o jovem Perceval encontrando cavaleiros e percebendo que também gostaria de ser um. Sua mãe o havia criado fora dos domínios da civilização, nas florestas do País de Gales, desde a morte de seu pai. À contragosto de sua mãe, o garoto parte para a corte do Rei Artur, onde uma garota prevê grandes conquistas na vida dele. Ele é caçoado por Kay, mas torna-se cavaleiro e parte para aventuras.

A Tentação de Sir Percival, de Arthur Hacker (1894)

Em um momento de sua vida, Perceval conhece o Rei Pescador, que o convida a permanecer em seu castelo. Enquanto estava lá, o cavaleiro presenciou uma procissão em que jovens carregam objetos magníficos entre cômodos, passando por ele em cada fase do evento. Primeiro aparece um jovem carregando uma lança coberta por sangue, e depois dois jovens carregando candelabros. Por fim, uma jovem aparece trazendo consigo um decorado cálice (o Graal). O objeto contém um alimento que miraculosamente sustenta o pai ferido do Rei Pescador.

Tendo sido aconselhado para tal, o jovem cavaleiro permanece em silêncio durante toda a cerimônia, apesar de não entender seu significado. No dia seguinte, ele volta para a corte do Rei Artur.

Antes de Percival conseguir falar com o rei, uma dama furiosa com trejeitos celtas entra na corte e clama a falha de Perceval em não perguntar sobre o Graal, já que a pergunta apropriada o levaria ao Graal e curaria o Rei Ferido. Ela então anuncia que os Cavaleiros da Távola Redonda já haviam se prontificado a buscar o Cálice.

E o poema termina ai, sem um final...

O Rei Pescador aparece originalmente neste poema. Nem sua ferida nem a ferida de seu pai são explicadas, mas Perceval descobre posteriormente que os reis seriam curados se ele perguntasse sobre o Graal. Percival descobre que ele próprio é da linhagem dos Reis do Graal através de sua mãe, que é filha do rei ferido. Entetanto, o poema é terminado antes que Perceval retornasse ao castelo do Graal.

A associação entre as palavras *Pescador* e *Pecador* (no original Pêcheur e Pécheur respectivamente) é proposital, pois faz diversas associações entre o símbolo do Pescador, da linhagem de Jesus e sua associação com a multiplicação dos peixes e com os apóstolos "pescadores de pecadores" em diversas passagens do Novo Testamento.

Chrétien não chegou a usar o adjetivo "sagrado" para o Graal, assumindo que sua audiência (templária) já estaria familiarizada como o termo. Neste poema, Chrétien deixava implícito que havia uma dinastia descendente direta de Jesus, isso mais de 700 anos antes do Dan Brown!

Associação direta do Graal ao Sangue de Jesus

O próximo trabalho sobre o tema *Linhagem Sagrada* foi apresentado no poema Joseph d'Arimathie de Robert de Boron, o primeiro a associar diretamente o Graal à Jesus Cristo. Nesta obra, o "Pescador Rico" chama-se Bron, e ele é dito ser cunhado de José de Arimatéia, que havia usado o Graal para armazenar o sangue de Cristo antes de o deitar na tumba. José então encontra uma comunidade religiosa que viaja para a Bretanha, confiando o Graal à Bron.

Segundo a lenda, José de Arimatéia teria recolhido no Cálice usado na Última Ceia (o Cálice Sagrado), o sangue que jorrou de Cristo quando ele recebe o golpe de misericórdia, dado pelo soldado Longinus, usando uma lança, depois da crucificação. Boron conta ainda que, certa noite, José é ferido na coxa por uma lança (perceba também, sempre presente, as referências às lanças, símbolos do fogo, tanto nas histórias de Jesus como de Arthur). Em outra versão, a ferida é nos genitais e a razão seria a quebra do voto de castidade. Este fato mais tarde dará origem ao desenvolvimento literário do affair entre Lancelot e Guinevere.

Somente uma única vez Boron chama a taça de Graal (ou *SanGreal*). Em um inciso, ele deduz que o artefato já tinha uma história e um nome antes de ser usado por Jesus:

"Eu não ouso contar, nem referir, nem poderia fazê-lo (...) as coisas ditas e feitas pelos grandes sábios. Naquele tempo foram escritas as razões secretas pelas quais o Graal foi designado por este nome".

Em outra versão do poema, teria sido a própria Maria Madalena, segundo a Bíblia a única mulher além de Maria (a mãe de Jesus) presente na crucificação de Jesus, que teria ficado com a guarda do cálice e o teria levado para a França, onde passou o resto de sua vida, dando origem à já conhecida *Linhagem Sagrada*.

O cavaleiro e escritor Wolfram von Eschenbach baseia-se na história de Chrétien e a expande em seu épico Parzival. Ele re-interpreta a natureza do Graal e a comunidade que o cerca, nomeando os personagens, algo que Chrétien não havia feito; o rei pai é chamado de *Titurel* e o rei filho de *Anfortas*.

Sarras e São Corentin

Outro aspecto muito importante a respeito do Santo Graal é Sarras, a cidade mítica para onde o Graal é levado ao término do poema *A Cidade mítica de Sarras*. Sarras é a "Cidade nos confins do Egito, onde está armazenada toda a sabedoria antiga", que está associada às terras bíblicas de Seir. Porém, ao analisarmos o nome do rei de Sarras, Sir Corant, chegamos a um personagem muito importante do século VI, chamado *São Corentin*.

Corentin, ou Corenti em alguns textos, foi um monge da Cornualha cujo monastério ficava justamente na península de Sarzeu. Uma das lendas a respeito de Corentin é a de que ele teria vivido durante um período na floresta sendo alimentado apenas por um peixe. Ele comia um pedaço do peixe e, no dia seguinte, o peixe estava vivo e inteiro novamente. É muito simples perceber a associação entre Sarras/Sarzeu, Es-Corant/St Corentin e o rei pescador/monge pescador neste poema.

O Graal-pedra

Em *Parzifal*, o cavaleiro alemão Wolfram Von Eschenbach coloca na mão dos Templários a guarda do Graal que não é uma taça, mas sim uma pedra: o poema fala sobre uma gema verde esmeralda.

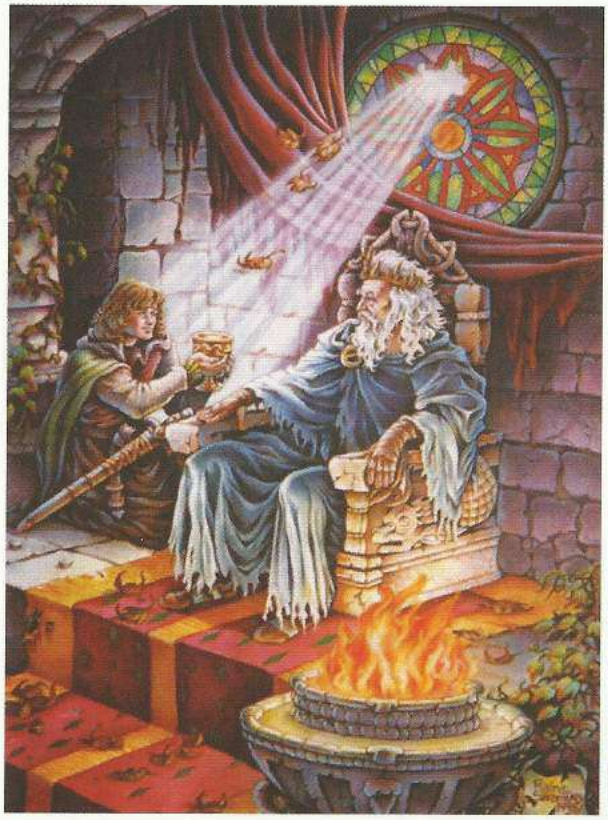
Ela trazia o desejo do Paraíso:
era objeto que se chamava o Graal!
(Parzifal)

Para Eschenbach, o Graal era realmente uma pedra preciosa, pedra de luz trazida do céu pelos anjos. Ele imprime ao nome do Graal uma estreita dependência com as força cósmicas. A pedra é chamada *Exillis* ou *Lapis Exillis*, Lapis ex coelis, que significa "pedra caída do céu".

É a referência à esmeralda na testa de Lúcifer, que representava seu Terceiro Olho. Quando Lúcifer, o Anjo de Luz, se rebelou e desceu aos mundos inferiores,

a esmeralda partiu-se e sua visão foi prejudicada. Um dos três pedaços ficou em sua testa, dando-lhe a visão deformada, que foi a única coisa que lhe restou. Outro pedaço caiu ou foi trazido a Terra pelos anjos que permaneceram neutros durante a rebelião. Mais tarde, o Santo Graal teria sido escavado neste pedaço.

Façamos agora uma comparação entre o Graal-pedra de Eschenbach com a não menos mítica Pedra Filosofal, que transformava metais comuns em ouro, homens em reis, iniciados em adeptos. O povo alemão tem como modelo de fiéis depositários do cálice sagrado os Cavaleiros Templários (de novo!).



Seria Wolfran von Eschenbach um Templário? Certamente que sim. Era a época em que Felipe de Plessiez estava à frente da ordem quase centenária. O próprio fato de ser a pedra uma esmeralda se relaciona com a cavalaria. Os cavaleiros em demanda usavam sobre sua armadura a cor verde, sinônimo de vitalidade e esperança. Malcom Godwin, escritor rosacruz, refere-se a Parzifal da seguinte maneira: "Muitos comentadores argumentaram que a história de Parzifal contém, de modo oculto, uma descrição astrológica e alquímica sobre como um indivíduo é transformado de corpo grosseiro em formas mais e mais elevadas".

Nesta obra, que é um retrato da Idade Média – feito por quem sabia muito bem sobre o que estava falando – reconhece-se uma verdadeira ordem de cavalaria feminina, na qual se vê Esclarmunda, a virgem guerreira cátara, trazendo o Santo Graal, precedida de 25 cavaleiros segurando tochas, facas de prata e uma mesa talhada em uma esmeralda.

Na descrição do autor da cena de Parzifal no castelo do rei-pescador que, assim como Jesus, saciara a fome de muitas pessoas multiplicando um só peixe, lemos:

"Em seguida apareceram duas brancas virgens, a condessa de Tenabroc e uma companheira, trazendo dois candelabros de ouro; depois uma duquesa e uma companheira, trazendo dois pedestais de marfim; essas quatro primeiras usavam vestidos de escarlate castanho; vieram então quatro damas vestidas de veludo verde, trazendo grandes tochas, em seguida outras quatro vestidas de verde (...). "Em seguida vieram as duas princesas precedidas por quatro inocentes donzelas; traziam duas facas de prata sobre uma toalha. Enfim apareceram seis senhoritas, trazendo seis copos diáfanos (translúcidos) cheios de bálsamo que produzia uma bela chama, precedendo a Rainha; esta usava um diadema, e trazia sobre uma almofada de achmardi verde (uma esmeralda) o Graal, "superior a qualquer ideal terrestre".

Conta-se que durante o assalto das tropas do rei Filipe II de França à fortaleza de Montsegur, apareceu no alto da muralha uma figura coberta por uma armadura branca que fez os soldados recuarem, temendo ser um Guardião do Graal. Alguns historiadores admitem que, prevendo a derrota, os cátaros emparedaram o Graal em algum dos muros dos numerosos subterrâneos de Montsegur e lá ele estaria até hoje.

Hoje em dia, o Graal está associado à cura de ferimentos e à imortalidade da alma, concedendo a vida eterna a quem dele beber. O Graal, que veremos em detalhes na Sephirat de Chesed, representa a Fonte de Inspiração e Perfeição que todo Adepto deve buscar.

A História de Lilith

Uma das Lendas Iniciáticas mais antigas e ainda uma das mais belas diz respeito à Lilith, também chamada Ishtar, Inanna ou Astarte. Cada tribo da Mesopotâmia tinha um nome diferente para chamá-la, mas a Deusa mantinha as mesmas características em todos os poemas.

Hoje muita gente pensa em Lilith como sendo um demônio, por influência do machismo e do Patriarcado instaurado no judaísmo, mas Lilith sempre esteve ligado ao feminismo e ao Poder fecundador da Mulher.

Inanna, na mitologia sumária, era uma irmã do deus-sol Utu, e se casou com o pastor Dumuzi. Era a deusa (dingir) do amor, do erotismo, da fecundidade e da fertilidade, entre os antigos Sumérios, sendo associada ao planeta Vênus. Era especialmente cultuada em Ur, mas era alvo de culto em todas as cidades sumérias.

A sacerdotisa *Enheduana* compôs 42 hinos em sua homenagem e estes hinos são hoje uma das principais fontes sobre a mitologia suméria.

Lilith surge em praticamente todos os mitos da Mesopotâmia, sobretudo por suas características de deusa do amor, sexualidade e fecundidade. Sua história mais conhecida narra sua paixão pelo jovem Dumuzi (Tamuz, que mais tarde dá origem à Osíris).

Tendo este morrido, a deusa desceu aos Infernos para resgatá-lo dos mortos, para que este pudesse dar vida à humanidade, agora transformado em deus da agricultura e da vegetação. Dumuzi é um deus que morreu jovem e ressuscitou no ano seguinte, assim como a vegetação, que todos os anos renasce após o inverno, paralelo ao ciclo do planeta.

Foi muito cultuado, mais tarde, na Babilônia, sob o nome de Tamuz, como se vê no livro Bíblico de Ezequiel, capítulo 8, versículo 14. A sua lenda também é contada através de outros cultos antigos, designadamente o de Baal nas terras de Canaã e o de Adônis na Grécia Clássica.

Ereshkigal era uma das grandes divindades sumérias, filha de Anu o antigo senhor do Céu e Nammu,

a senhora dos oceanos e irmã gêmea de Enki. O seu nome significa *Senhora da Grande Habitação Inferior* ou ainda *Senhora dos Vastos Caminhos*. Tal nome indica que é a rainha do inferno, pois "vastos caminhos" tanto como "terras vastas" eram eufemismos para se falar do Inferno, terra cujos caminhos são infindáveis e sem rumo certo. Assim, Ereshkigal é a rainha de Kur-Nu-Gia "A Terra do Não Retorno". Em algumas lendas, era irmã de Lilith.

Por invejar Lilith, Ereshkigal rapta Dumuzi e o leva para os Reinos Subterrâneos e cabe a Lilith, armada com espada e armadura, descer aos Infernos para libertá-lo. O Reino Subterrâneo é guardado por demônios, em 7 Portais principais. Cada um destes portais está relacionado com um Planeta e Demônio Guardião específico.

O Primeiro Portal é o da LUA, guardado pelo demônio de **ACÍDIA**. Isto provavelmente pouca gente deve saber, mas o nome original da Preguiça é Acídia. Acídia é a preguiça de busca espiritual, quando a pessoa fica acomodada e passa a deixar que os outros tomem todas as decisões morais e espirituais por elas; Preguiça é a falta de vontade de trabalhar no campo, ou seja, no Mundo Físico.

É muito fácil de entender porque a Igreja Católica substituiu a Acídia pela Preguiça dentro dos Sete pecados! Trabalhar pode, mas pensar não !!!

A Virtude Cardeal relacionada com a Lua é a **HUMILDADE**. É necessário lembrar que estamos falando em termos espirituais dentro da alquimia. Em sua origem, a Humildade (Humilitas) está relacionada a "fazer o seu trabalho sem esperar reconhecimento e sem esperar por recompensas". Humilde não é sinônimo de "coitadinho", de "pobrezinho" nem outras tolices. Uma pessoa humilde não precisa, nem deve, ser um pateta. "Cordeiro Humilde" nas palavras de Yeshua significa "Aquele que tem as características de Áries e faz o seu trabalho sem esperar reconhecimento dos outros". Bem diferente do "coitadinho medíocre" que a Igreja espera que você seja.

São Thomas de Aquino determina sete características como filhas da Acídia.

Derrotismo – quando o homem considera que o objetivo visado se tornou impossível de ser alcançado, por quaisquer meios, gerando um abatimento que domina o seu afeto.

Pusilanimidade – covardia, falta de ânimo, falta de coragem para encarar um trabalho árduo e que requer deliberação.

Divagação da Mente – é quando um homem abandona as questões espirituais e se instala nos prazeres exteriores, permanecendo com sua mente rondando assuntos do âmbito material.

Torpor – estado de abandono onde a pessoa ignora a própria consciência.

Rancor – ressentimento contra aqueles que querem nos conduzir a caminhos mais elevados, o que acaba gerando uma agressividade. Está relacionado à Ira.

Malícia – desprezo pelos próprios bens espirituais, resultando em uma opção deliberada pelo mal. Está ligada diretamente ao materialismo e à Luxúria. Hoje em dia tornou-se sinônimo de sexualidade explícita.

Preguiça – a falta de vontade ligada aos esforços físicos e ao trabalho braçal.

Pieter Bruegel - Sloth, 1556

Com cada demônio derrotado, Lilith perde uma parte de sua armadura. Avança até o segundo portal, o Portal de MERCÚRIO, guardado pelo demônio da **INVEJA**.

Hoje em dia, as pessoas utilizam-se do termo "inveja" de maneira errada. Seu sentido original quer dizer "Caminhar segundo o passo espiritual de outra pessoa". Ter inveja de outra pessoa é tomar seu próprio caminho com base nos esforços e resultados obtidos por outras pessoas. A Inveja como a conhecemos hoje é a parte material do defeito.

Por esta razão que a Virtude Cardeal associada a Mercúrio é a **PACIÊNCIA**. A paciência é a capacidade de caminhar (espiritualmente) no seu próprio ritmo. Não é sinônimo de "lerdeza" ou de "calma" ou de "ir devagar"... ir devagar é para gente devagar! Ter paciência é ter a capacidade de avançar nos estudos iniciáticos no seu próprio passo.

São Thomas de Aquino determina cinco características inerentes como sendo filhas da Inveja:

Exultação pela Adversidade – Diminuir a glória do próximo. Por causa do sentimento de inveja, a pessoa tenta de todas as maneiras diminuir o resultado do trabalho e das glórias das pessoas ao redor.

Detração - Significa falar mal às claras. Possui os efeitos semelhantes aos do murmúrio, com as mesmas intenções, mas mais abertamente. A diferença entre os dois é que a detração está maculada pelo Orgulho de se mostrar como causador do dano.

Ódio - o efeito final da inveja: o invejoso não apenas se entristece pelas conquistas do outro e deseja o fim das glórias e objetivos alcançados pelo próximo, mas passa a desejar o mal sob todos os aspectos para aquela pessoa também.

Aflição pela Prosperidade - A tristeza pela glória do próximo. Ocorre quando não se consegue de nenhuma maneira diminuir as realizações da outra pessoa, então passa a se entristecer com o resultado das conquistas alheias.

Murmuração - Também conhecido como fofoca, consiste em espalhar meias-verdades, distorções, mentiras (associada à Avareza) ou fatos embaraçosos ou depreciativos em relação à outra pessoa, com o intuito de prejudicar o próximo.

Novamente, Lilith derrota o Guardião deste Portal e avança mais e mais para dentro do Labirinto.

Pieter Bruegel - Envy, 1556

O próximo portal é o Portal de VÊNUS, guardado pelo demônio da LUXÚRIA.

Luxúria, seu sentido original, quer dizer "deixar-se dominar pelas paixões". Em português, luxúria foi completamente deturpado e levado apenas para o sentido físico e sexual da palavra, mas seu equivalente em inglês (Lust) ainda mantém o sentido original; pode-se usar expressões como "lust for money", "lust for blood", "lust for power". A melhor tradução para isso seria "obsessão". A luxúria tem efeito na esfera espiritual quando a pessoa passa a ser guiada pelas paixões ao invés de sua racionalidade. Para chegar ao autoconhecimento, é necessário domar suas paixões.

A virtude associada à Vênus é a **TEMPERANÇA** (do latim temperatia), ou a virtude de quem é moderado e equilibrado em relação à Razão e à Emoção.

São Thomas de Aquino determina 8 características inerentes como sendo as filhas da Luxuria:

Cegueira da Mente – é aquela que nos impede de ver os acontecimentos, situações e ações ao nosso redor. A pessoa fica tão entregue às suas paixões que não consegue raciocinar nem intuir a respeito do mundo ao seu redor.

Amor de Si – faz com que a pessoa feche seus sentimentos para dentro de si mesmo, gerando um amor egoísta que segundo Thomas de Aquino é a origem de todos os outros pecados.

Ódio de Deus – com a vontade dominada pelas paixões, o indivíduo abandona a busca espiritual para se dedicar aos afazeres prazerosos mundanos, esquecendo sua busca por Deus no processo. Do esquecimento, estas paixões acabam se tornando ódio ao criador e a todo o mundo espiritual.

Apego ao Mundo – Os vícios e as paixões criam no indivíduo um apego ao mundo e aos seus desejos e ambições, desviando totalmente o foco espiritual de sua missão.

Inconstância – deixar-se dominar pelas paixões faz com que o indivíduo se torne inconstante, balançando sua dedicação à Grande Obra para dedicar-se às perseguições dos prazeres mundanos.

Irreflexão – Quando as paixões cegam o indivíduo, ele fecha-se a todo estímulo externo ou interno, procurando apenas satisfazer seus instintos, sem refletir nas consequências de seus atos.

Precipitação – da mesma forma, a urgência em saciar seus apetites e prazeres gera no indivíduo uma precipitação em agir sem pensar, tomando ações e atos sem o devido pesar.

Pieter Bruegel - Lust, 1556

Desespero – os atos mal pensados ou não-pensados causam tantos problemas ao indivíduo que o levam a uma situação de desespero em relação ao seu futuro, quando se vê obrigado a encarar os resultados de suas ações.

Após perambular mais um pouco no labirinto, Lilith chega ao Portal do SOL, guardado pelo Demônio do **ORGULHO**.

Em sua síntese, Orgulho é um sentimento de satisfação pessoal pela capacidade ou realização de uma tarefa. Sua origem remonta do latim "superbia", que também significa supérfluo.

Algumas pessoas consideram que o orgulho para com os próprios feitos é um ato de justiça para consigo mesmo. Que ele deveria existir, como forma de elogiar a si próprio, dando forças para conseguir uma evolução individual. O orgulho em excesso pode se transformar em vaidade, ostentação e soberba, apenas então sendo visto como algo de negativo.

Outras pessoas classificam o orgulho como "exagerado" quando se torna um tipo de satisfação incondicional ou quando os próprios valores são superestimados, acreditando ser melhor ou mais importante do que os outros. Isso se aplica tanto a si próprio quanto ao próximo, embora socialmente uma pessoa que tenha orgulho pelos outros é geralmente vista no sentido da realização e é associada como uma atitude altruísta, enquanto o orgulho por si mesmo costuma ser associado ao sentimento de egoísmo.

O Orgulho é um defeito muito traiçoeiro, justamente porque, conforme coloquei no parágrafo anterior, a maioria das pessoas não o enxerga como um "defeito", mas como uma "recompensa" moral ou espiritual por um trabalho que executaram. Por esta razão, é muito mais difícil livrar-nos dele, pois, ao nos acostumarmos com a recompensa, nos sentimos inferiorizados se não somos "reconhecidos" por nossos feitos.

Aprender a trabalhar a via interior como algo íntimo para nós mesmos, e não para mostrarmos aos outros, certamente é o primeiro passo para o desenvolvimento espiritual.

A virtude cardeal do Sol é a MAGNANIMIDADE. A capacidade de iluminar os outros ao seu redor. A

Pieter Bruegel - Pride, 1557

virtude de brilhar pelo reto pensar, reto falar e reto agir. Assim como o orgulho é o pior de todos os vícios, a magnanimidade é a maior de todas as virtudes.

São Thomas de Aquino determinou sete características como inerentes ao orgulho:

Jactância - Ostentação, vanglória, elevar-se acima do que se realmente é.

Pertinácia – Uma palavra bonita para "cabeça-dura" e "teimosia". É o defeito de achar que se está sempre certo.

Hipocrisia - o ato de pregar alguma coisa para "ficar bem entre os semelhantes" e, secretamente, fazer o oposto do que prega. Muito comum nas Igrejas.

Desobediência – por orgulho, a pessoa se recusa a trabalhar em equipe quando não tem suas vontades reafirmadas. Tem relação com a Preguiça.

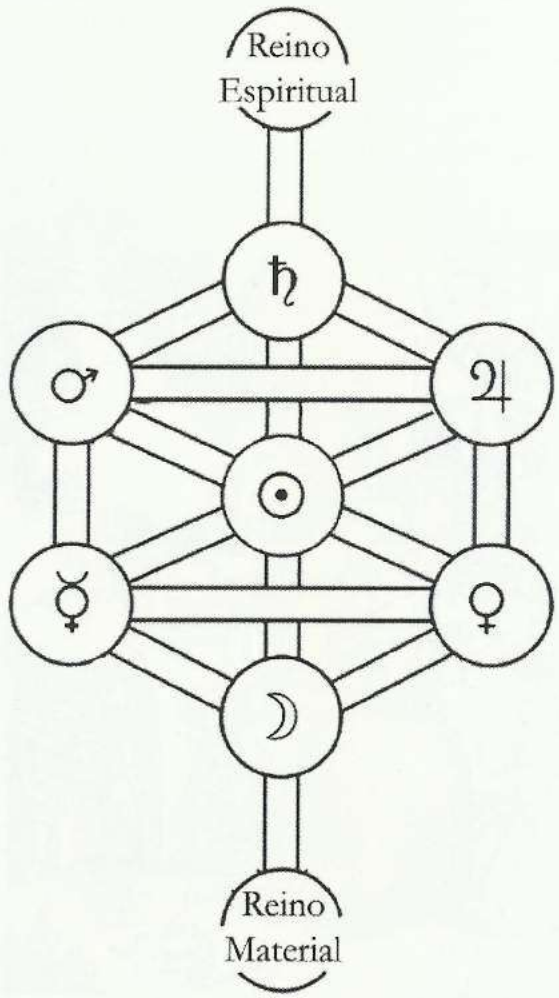
Presunção - achar que sabe tudo. É um dos maiores defeitos encontrados nos céticos e adeptos do mundo materialista. A máxima "só sei que nada sei" é muito sábia neste sentido. Tem relação com a Gula.

Discórdia - criar a desunião, a briga. Ao impor nossa vontade sobre os outros, podemos criar a discórdia entre dois ou mais amigos. Tem relação com a Ira.

Contenda - é uma disputa mais exacerbada e mais profunda, uma evolução da discórdia onde dois lados passam não apenas a discordar, mas a brigar entre si. Tem relação com a Inveja.

Uma vez derrotado, Lilith caminha mais profundamente em direção ao centro do Labirinto.

O próximo Portal remete diretamente a MARTE, representado acertadamente pelos Deuses da Guerra. A **IRA** é o mal uso da energia agressiva de marte. Ao invés de direcioná-la para a Vontade, a realização de projetos, o sexo ou para os esportes, a pessoa canaliza este excesso de



A Estrutura da Árvore da Vida mais antiga, ainda com características de Labirinto, nos quais a heroína (ou posteriormente, nas lendas do patriarcado grego, o Herói) passa por diversos desafios iniciáticos até ser premiado com a recompensa Divina.

Na História de Lilith, sua armadura sendo despedaçada a cada demônio derrotada representa as cascas do EGO, que devem ser eliminadas a cada purificação, até sua chegada a Tamuz, nua e pura.

Os primeiros rituais iniciáticos retratados nestas lendas deram origem à dança que é conhecida como "Dança dos Sete Véus", que era aprendida em Escolas de Mistérios Lunares (voltadas apenas para mulheres).

energia para a destruição. "Faça amor, não faça a guerra". Com tantas travas e tabus sexuais, não é de se admirar que fanáticos religiosos sejam tão violentos.

A Virtude Cardeal relacionada com marte é a **DILIGÊNCIA**, ou seja, a capacidade de guiar a energia e a capacidade de produzir de maneira efetivamente produtiva.

São Thomas de Aquino determina seis características inerentes como sendo filhas da **IRA**:

Insulto – uma forma de violência verbal, na qual o interlocutor visa ofender ou agredir moralmente o atacado, atingindo algum ponto fraco para humilhar o outro.

Perturbação – agitação física e psíquica produzida por emoções intensas e desequilibradas. Uma das maiores questões na psicologia, a tensão das emoções acumuladas pode gerar todo tipo de problemas no organismo.

Indignação – sentimento de ira em relação a uma ofensa ou ação injusta.

Clamor – queixa ou súplica em voz alta, reclamação, gritos tumultuosos de reprovação. Quando a Ira extravasa de uma pessoa para um grupo, como se fosse uma entidade viva (na verdade, astralmente, o Clamor É uma entidade viva, manifestada pelas Fúrias).

Rixa – briga, desordem, contestação, tumulto. A Rixa tem ligação com o Orgulho

Blasfêmia – difamação do nome de um ou mais deuses. A Ira voltada para dentro de si mesmo.

O que pode ser considerada a batalha mais sangrenta de todo o percurso, a Ira também não deixa Lilith partir sem pegar um pedaço de sua armadura.

A **GULA**, como já era de se esperar, era uma característica do Planeta JÚPITER. Júpiter, como o benfeitor da astrologia, rege a fartura e a prosperidade.

Oras... estamos lidando com Excessos. GULA é absorver o que não se necessita, ou o que é excedente. Pode se manifestar em todos os quatro planos (Espiritual, Emocional, Racional e Material). Claro que a Igreja distorceu o sentido original da alquimia, adaptando-a para o mundo material, então hoje em dia, gula é sinônimo apenas de "comer muito".

A virtude relacionada a Júpiter é a **CARIDADE**. A caridade lida com a maneira que tratamos nossos excessos. Ao invés de consumi-los sem necessidade, os doamos para quem não os possui. A caridade não

Pieter Bruegel - Ira, 1557

está relacionada apenas a dinheiro, mas também aos quatro elementos da Alquimia (Espiritual, Emocional, Racional e Material).

São Thomas de Aquino determina cinco características inerentes como sendo filhas da **GULA**:

Loquacidade Desvairada – a desordem no falar, o excesso de palavras atrapalhando e causando confusão mental. Está relacionada ao elemento Ar.

Imundície - aparência desleixada devido à falta de higiene por estar preocupado em demasia com a obtenção de excessos. Não tem o mesmo significado desta palavra em nosso vocabulário moderno, onde imundície quer dizer apenas "excesso de sujeira", mas sim uma imundície espiritual, ligada à falta de cuidado com o corpo físico por conta dos excessos.

Alegria Néscia – desordem do pensamento e das emoções através do descontrole da vontade, muito associada ao ato de beber. Ligada ao elemento Água.

Expansividade Debochada - O excesso de gesticulações e movimentos do corpo ao se expressar, causando tumulto e desordenação.

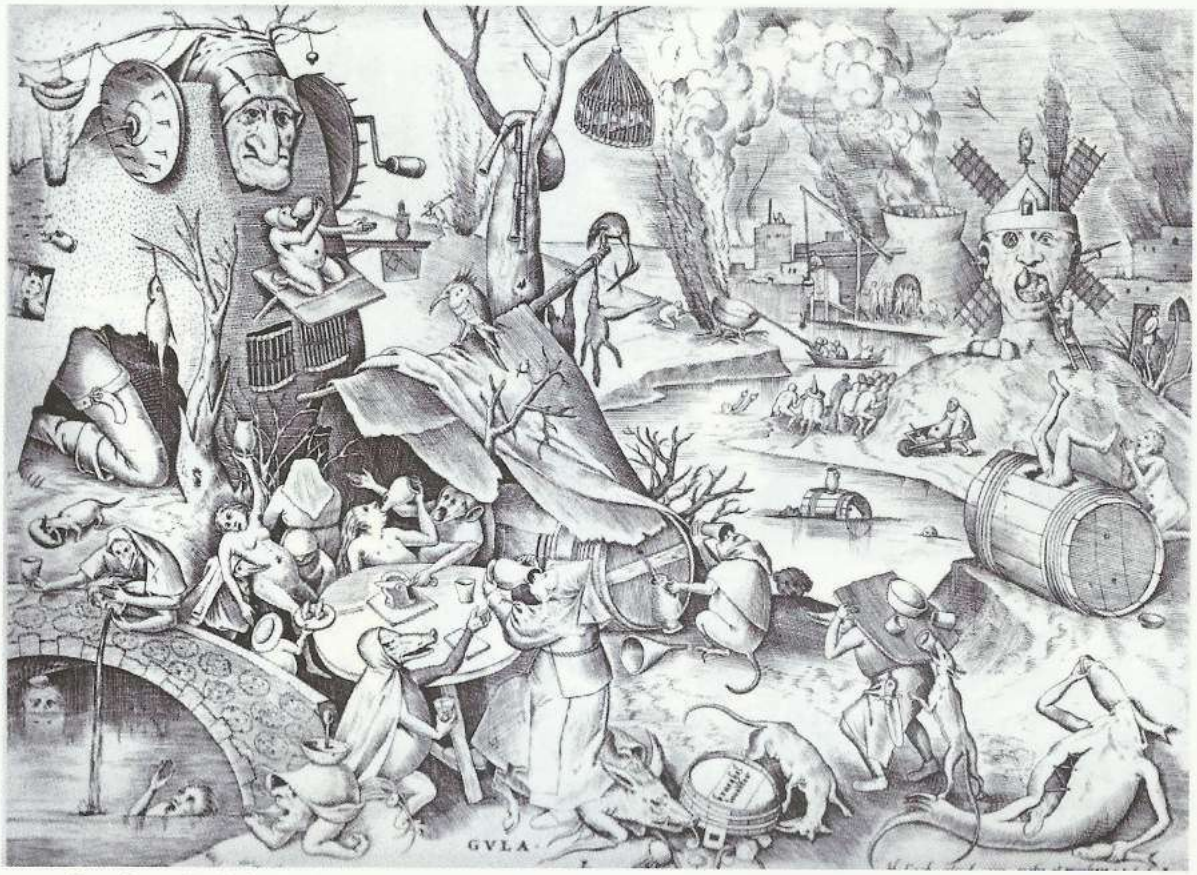
Embotamento da Inteligência - obstrução da razão devido ao consumo desordenado de alimentos.

E, finalmente, o último Guardião: A **AVAREZA**, *Avaritia,* é o defeito capital relacionado ao planeta SATURNO. Caracteriza-se pelo excesso de apego pelo que se possui. Normalmente se associa Avareza apenas ao significado materialista de juntar dinheiro, mas sua manifestação nos outros elementos (Espiritual, Emocional e Mental) é mais sutil e perniciosa. A avareza é a origem de todas as falsidades e enganações.

A virtude associada ao planeta Saturno é a **CASTIDADE**, ou a pureza dos costumes. Do latim *Castitas*, quer dizer "de sentimentos puros". Normalmente a associação errada de "sentimentos puros" com a palavra "castidade" usada da maneira incorreta leva à associação de "abstinência sexual feminina" com "pureza", esquecendo que esta pureza é Espiritual. A Mãe de Jesus que o diga.

São Thomas de Aquino determina sete características como sendo as filhas da **AVAREZA**:

Mentira - Ao procurar para si coisas que não lhe pertencem, o avaro pode se servir do engano. No desespero para não perder o que possui ou adquirir mais



Pieter Bruegel - Gula, 1557

coisas que realmente não necessita, o avaro pode apelar para a falsidade. Se este se verificar através de simples palavras, caracteriza-se a mentira mas, se for através de juramento, então está classificada como **Perjúrio**.

Quanto ao engano em si: se for aplicado contra outras pessoas, classifica-se como **Traição**, se for em relação a coisas, classifica-se como **Fraude**.

Inquietude: Excesso de afã para juntar para si gera excessivas preocupações e cuidados.

Violência: Ao procurar para si bens alheios, o indivíduo pode se servir da violência, tamanha a ganância que possui, ao ver seus desejos negados pelo outro. O sentido esotérico se perdeu e violência hoje em dia é sinônimo de agressão, descaracterizando a razão causadora da agressão.

Dureza de Coração: O excesso de apegos pelo que se tem produz a dureza no coração, pois não permite à pessoa usar de seus bens para socorrer aos irmãos. Para se ser misericordioso, é necessário saber gastar seus bens excedentes.

Ao final do Labirinto, completamente nua, Ishtar Lilith resgata seu amado das garras de Ereshkigal e retornam ao Mundo dos Vivos, simbolizando o ciclo anual das Estações do Ano. Tal história se tornaria mais conhecida através da lenda de ÍSIS e OSÍRIS, contada no Antigo Egito.

Na versão egípcia, Osíris é capturado por Set e despedaçado em 16 partes, que são espalhadas por todo o Egito. Ísis procura por todas as partes de seu marido, até que, finalmente, consegue reunir todos os pedaços, menos seu falo.

Thoth, através de um ritual, consegue fazer com que os dois deuses (Sol e Lua) possam se reunir e gestar Hórus, que surgirá na Primavera para derrotar Set.

Mais tarde, a Igreja Católica transforma os Sete Defeitos da Alquimia nos famosos "Sete Pecados Capitais" e dá as chaves do Paraíso a São Pedro, o primeiro papa da Igreja Católica, justificando este ato através de uma passagem do Novo Testamento.

Pieter Bruegel - Avareza, 1557

Pois também eu te digo que tu és Pedro, e sobre esta pedra edificarei a minha igreja, e as portas do inferno não prevalecerão contra ela; E eu te darei as chaves do reino dos céus; e tudo o que ligares na terra será ligado nos céus, e tudo o que desligares na terra será desligado nos céus.

Mateus 16:18-19

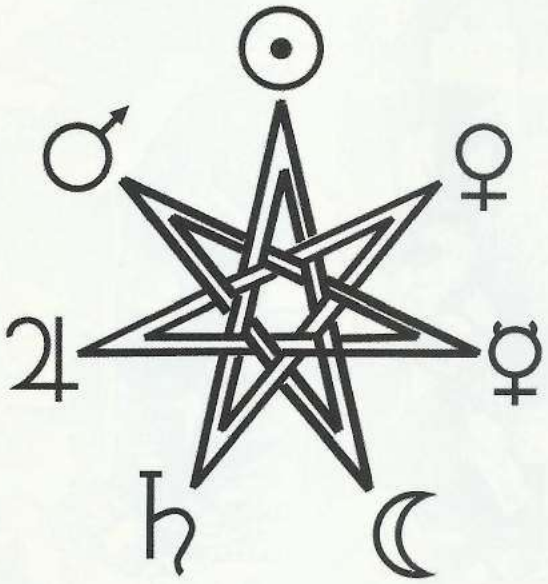
São Pedro passa, então, a julgar os fiéis em sua entrada ou não nos Portais do Paraíso. Na Mitologia Católica, as duas chaves cruzadas (uma de Ouro e uma de Prata) tornam-se o símbolo para aquele que detém os poderes de autorizar a entrada (ou não) de qualquer pessoa no Paraíso.

Não é muito difícil perceber a correspondência direta entre as duas lendas. No Catolicismo, cada "pecado" torna-se responsabilidade de um demônio exclusivo. Em 1589, Peter Binsfeld, um famoso teólogo alemão, coloca a seguinte associação:

- Lucifer: Orgulho (*Superbia*)
- Mammon: Avareza (*Avaritia*)
- Asmodeus: Luxúria (*Luxuria*)
- Leviathan: Inveja (*Invidia*)
- Beelzebub: Gula (*Gula* or *Gullia*)
- Amon: Ira (*Ira*)
- Belphegor: Preguiça (*Acedia*)

Na Alquimia, os Sete Planetas formam toda a base simbólica do trabalho na MENTE do mago, representada na chamada ESTRELA SETENÁRIA.

Saint Peter with Keys - Peter Paul Rubens (1612)



Lua

Astro evidente e noturno, está intimamente relacionada com a Terra – da qual ela é uma imagem celeste – com a fecundação e com a potência essencial dos eflúvios vitais. Regula as marés e os humores. Sua identificação com as águas e com a obscuridade resultam em símbolos muito fáceis de se compreender.

Preside a noite e, na sua variação de luz e na periodicidade de seus ciclos, anuncia-nos a presença de outras realidades ocultas, mais além dos fenômenos psíquicos que constituem seu reinado.

- Projeto Agartha

A Lua representa as nossas emoções e a nossa necessidade de segurança. Ela representa o nosso ambiente na infância e, em particular, o modo como experimentamos a influência de nossa mãe. Mostra a nossa capacidade de sermos sensíveis ao ambiente e de dar e receber a emoção.

Na Astrologia, a Lua está relacionada com os instintos e é conectada em profundidade ao inconsciente pessoal e a todo o comportamento habitual que está entregue ao cuidado dessa nossa parte misteriosa. A Lua mostra como reagimos através do instinto para nos protegermos a nós mesmos e aos outros.

Arquétipos

Greco-Romano: Diana, Hecate, Luna, Selene, Vesta
Egípcio: Ísis, Bast, Neith
Hindu: Varuna, Tara, Devaki
Nórdicos: Freya, Njord, Ran
Celtas: Cerridwen, Dana, Arianhod, Blodwedd
Arthurianos: Viviane (Dama do Lago), Mab
Judaico-Cristãos: Eva, Virgem Maria
Sumerianos: Sin, Nammu
Astecas: Chalchihuitlicue, Tlazoteotl
Incas: Mama quilla, Mama Cocha
Africanos: Iemanjá
Vodoo: Ayizam, Agwé, Damballah
Polinésios: Paikea, Haumea, Avié
Japoneses: Kannon, Benzaiten, Tsuki
Chineses: Kuan-Yin, Nu-Zho, Matsu
Brasileiros: Urutau, Jaci, Boitatá, Boiúna
Demônios: Naamah, Lilin, Karina, Dakini, Khado, Empusa, Sargatanas

Número: 9
Esfera Cósmica: Levanah
Nome Divino: Shaddai El Chai
Arcanjo: Gabriel
Coro Angélico: Kerubim
Espírito Olímpico: Phul
Corpo Sutil: Corpo Astral
Elementais: Sereias, Nereidas, Oceânidas, Melosinas, Nixies, Ondinas, Nayades, Bebês-Dágua, Iaras.
Domicílio: Câncer
Arquétipo Jungiano: Inconsciente Coletivo
Alquimia: Conjunção, Geração, Azoth
Instrumentos Maçônicos: Pá e Nível
Princípio Hermético: Polaridade
Sacramento Teológico: Batismo
Virtude: Humildade
Defeito: Preguiça
Símbolos: Perfumes, Sandálias, Arco-e-Flecha, Caldeirão, Meia-Lua, Bola de Cristal, Útero, Taça
Sabbat: Yule
Dia da Semana: Segunda-Feira (Monday)
Cores: Roxo, Violeta, Branco, Prata
Formas Predominantes: Redondas
Perfumes: Jasmim, Artemísia, Cânfora, Acácia
Metal: Prata
Pedras: Pérola, Quartzo, Pedra-da-Lua
Animais: Serpente, Sapo, Rã, Peixe, Caranguejo, Gato, Camelo, Ganso, Cegonha, Mariposa
Artes: Surrealismo
Gênero Literário: Fábula

Mercúrio

Emissário dos deuses, suas energias são assimiladas pelos mortais como revelações que sua versatilidade imprime na inteligência. É, portanto, um iniciador e sua rapidez mental –prata viva– permite-lhe valorações intuitivas imediatas, que às vezes podem nos complicar; lembre-se que, por isso mesmo, é o númen de charlatões, comerciantes, e inclusive ladrões.

- Projeto Agartha

Mercúrio está relacionado com nossa aptidão para nos comunicarmos e com nosso desejo de conhecimento. Tem conexão com os contatos com irmãos, amigos e pessoas que freqüentaram a escola conosco. Mercúrio representa os nossos pensamentos e a atividade constante que se desenvolve em nossas cabeças. É ligado ao sistema nervoso e à coordenação.

Arquétipos

Greco-Romano: Hermes, Éolos, Dionísio, Asclépio
Egípcio: Thoth, Imhotep
Hindu: Vayu, Sarasvati, Gandharvas
Nórdicos: Loki, Hermod, Valquírias
Celtas: Taliesin, Ogma, Gwydion
Arthurianos: Merlin
Judaico-Cristãos: Moisés, João Batista
Sumerianos: Nabu, Enlil
Astecas: Paynal, Piltzintecuhtli
Incas: Kon
Africanos: Ifá, Exú
Vodoo: Legba, Ghede Nibo
Polinésios: Anulap, Malai, Hau Maka
Japoneses: Omoikane-No-Kami, Ebisu
Chineses: Fu-Xi, Fei-Len, Lu-Pan
Brasileiros: Uirapuru, Curupira
Demônios: Pazuzu, naberius, leonardo, Orias

Número: 8
Esfera Cósmica: Kokab
Nome Divino: Elohim Tzabaoth
Arcanjo: Mikhael
Coro Angélico: Beni Elohim
Espírito Olímpico: Ophiel
Corpo Sutil: Corpo Mental Inferior
Elementais: Silfos, Sílfides, Unicórnios
Domicílio: Gêmeos e Virgem
Arquétipo Jungiano: Persona
Alquimia: Solução, Destilação
Instrumentos Maçônicos: Régua
Princípio Hermético: Vibração
Sacramento Teológico: Confirmação, Crisma
Virtude: Paciência
Defeito: Inveja
Símbolos: Caduceu, Avental, Nomes e Letras, Octógono, Livro, Pluma, Buril, Espiral, Lemniscata
Sabbat: Imbolc
Dia da Semana: Quarta-Feira (Wednesday)
Cores: Laranja, Vermelho-e-Preto
Formas Predominantes: Delgadas, Ângulos suaves
Perfumes: Benjoim, Estoraque, Orégano, Alecrim
Metal: Mercúrio
Pedras: Cornalina, Citrino, Berilo
Animais: Íbis, Macaco, Cão, Guaxinim, Rato, Coiote
Artes: Realismo
Gênero Literário: Ficção Científica, Sátira, Comédia

Vênus

Conhecida deusa do Amor, encarrega-se nada menos que unir aos fragmentos dispersos do ser e do universo. Em seu aspecto mais alto se relaciona com os mistérios espirituais e místicos do amor, e o coito com os deuses. Seu aspecto mais baixo se acha em relação com a personalidade e se expressa pela posse do outro e a energia genital.

- Projeto Agartha

Vênus mostra os nossos valores e a nossa necessidade e capacidade de amor. Este planeta mostra as preferências estéticas e a atração natural que sentimos pelas pessoas e pelas coisas. Vênus representa a necessidade de harmonia e equilíbrio interior e exterior. É o planeta associado com os sentimentos íntimos que experimentamos quando comparamos e quando fazemos julgamentos. Vênus também representa as irmãs e outras mulheres de influência, bem como a nossa experiência da harmonia emocional entre os nossos pais.

Arquétipos

Greco-Romano: Vênus, Juno, Minerva, Fortuna
Egípcio: Hathor, Maat, Meret, Tefnut
Hindu: Lakshmi, Rati, Ushas, Kama-Ananga
Nórdicos: Frigga, Iduna, Freya, Fulla
Celtas: Druantia, Epona, Briggit, Aine
Arthurianos: Guinevere
Judaico-Cristãos: Heylel, Maria Madalena
Sumerianos: Inanna, Uttu
Astecas: Xoxhiquetzal, Xochipilli, Tzinteotl
Incas: Mama Coca, Chasca, Mama Alpa
Africanos: Oxum
Vodoo: Erzulie, Aidowedo
Polinésios: Malara, Laka, Teneia
Japoneses: Ame-No-Uzume, Daikoku
Chineses: Nu-Gua
Brasileiros: Alamoa, Rudá
Demônios: Dakini, Asmodeus, Sitri, Nybbas

Número: 7
Esfera Cósmica: Nogah
Nome Divino: Jeovah Tzabaoth
Arcanjo: Haniel
Coro Angélico: Elohim
Espírito Olímpico: Hagith
Corpo Sutil: Corpo Causal
Elementais: Dríades, Fadas,Oríades
Domicílio: Touro e Libra
Arquétipo Jungiano: Anima
Alquimia: Coagulação
Instrumentos Maçônicos: Cinzel
Princípio Hermético: Gênero
Sacramento Teológico: Matrimônio
Virtude: Temperança
Defeito: Luxúria
Símbolos: Rosa, Cinto, Espelho, Porta, Cruz Ansata, Taça, Pomba, Heptagrama.
Sabbat: Ostara
Dia da Semana: Sexta-Feira (Friday)
Cores: Verde, Roxo
Formas Predominantes: Curvas Onduladas
Perfumes: Rosa, Sândalo, Limão, Baunilha
Metal: Cobre
Pedras: Esmeralda, Jade, Turmalina Verde
Animais: Pomba, Cisne, Faisão, Pavão, Vaca, Borboleta, Golfinho, Libélula, Flamingo.
Artes: Barroco, Rococó
Gênero Literário: Romance

Sol

É o intermediário direto entre o imanifestado e a manifestação. Sua energia, extraída do mais oculto das possibilidades do céu, é projetada sobre o plano da criação, produzindo todas as coisas manifestadas, das quais é o Pai a nível criacional, incluído o homem. Sua energia radiante e sua localização central são imprescindíveis para a vida, à qual sela e conforma.

- Projeto Agartha

Como centro do Sistema Solar, o Sol também simboliza aquilo que é mais importante para nós, ou seja, a nossa identidade.

Do ponto de vista psicológico, representa a nossa experiência do pai e sua influência ou falta de influência na formação do nosso caráter e na capacidade de nos expressarmos como indivíduos.

Simboliza ainda o impulso criativo e a necessidade de sermos visíveis. O esforço para concretizar as qualidades que o Sol representa em nosso horóscopo se traduz em um processo de individuação ao longo da vida de cada um. Este processo de auto-realização é o nosso objetivo mais elevado.

Arquétipos

Greco-Romano: Apolo, Hércules, Orfeu, Hélios
Egípcio: Osíris
Hindu: Surya, Vishnu, Krishna
Nórdicos: Baldur, Bragi
Celtas: Belenos, Lugh, Angus MacOg
Arthurianos: Galahad, Percival
Judaico-Cristãos: Adão, Jesus Cristo
Sumerianos: Shammash
Astecas: Quetzacoatl, Tonatiuh
Incas: Inti, Manco Capac
Africanos: Oxalá, Orungã, Orum
Vodoo: Diejuste
Polinésios: Kanaroa, Upulera
Japoneses: Amaterasu
Chineses: Yan-di, Shou-Lao
Brasileiros: Coaraci
Demônios: Beelzebub, Apollyon, Moloch

Número: 6
Esfera Cósmica: Shemesh
Nome Divino: Jeovah Aloah Va Daath
Arcanjo: Raphael
Coro Angélico: Malakim
Espírito Olímpico: Och
Corpo Sutil: Corpo Búdico
Elementais: Todos os Elementais
Domicílio: Leão
Arquétipo Jungiano: Eu Superior
Alquimia: Sublimação
Instrumentos Maçônicos: Compasso
Princípio Hermético: Mentalismo
Sacramento Teológico: Extrema Unção
Virtude: Magnanimidade
Defeito: Orgulho
Símbolos: Cruz, Rosa-Cruz, Cajado, Candelabro, Mandala, Pirâmide, Hexagrama.
Sabbat: Litha
Dia da Semana: Domingo (Sunday)
Cores: Amarelo, Laranja, Branco
Formas Predominantes: Helicoidais
Perfumes: Incenso, Olíbano, Louro, Noz-Moscada, Arruda, Crisântemo
Metal: Ouro
Pedras: Diamante, Topázio, Jade Amarelo
Animais: Leão, Lince, Veado, Águia, Escaravelho, Tigre, Jaguar, Hárpia, Louva-Deus
Artes: Renascentismo
Gênero Literário: Ode

Marte

Marte destrói no palco do Mundo tudo o que já é inútil e desnecessário, ainda que a simples vista não seja sempre claro seu papel regenerador. Deus da guerra, imprescindível para uma perpétua renovação universal, sua influência pode advertir-se não só nas lutas humanas senão igualmente nas perpétuas batalhas macrocósmicas.

- Projeto Agartha

Marte representa impulso e masculinidade, bem como os assuntos ligados a sexualidade e a poder.

Indica o trabalho que escolhemos e o modo como o realizamos. É fortemente associado com a experiência de irmãos, pai e homens em geral. Onde estiver Marte, existem com certeza problemas. Mas há, também, o instinto lutador que permite progredir na vida. Marte mostra desafios e a capacidade de os enfrentar com bravura. Tem ligação com o sistema muscular.

Arquétipos

Greco-Romano: Ares, Hefesto
Egípcio: Hórus, Sekhmet
Hindu: Skanda, Yama, Agni
Nórdicos: Thor, Muspel, Surtur
Celtas: Teutatis, Morrigan
Arthurianos: Mordred, Lancelot
Judaico-Cristãos: Samael, Caim, Judas Iscariotis
Sumerianos: Nergal, Kingu
Astecas: Huitzilopochtli, Xipe Totec
Incas: Apocatequil
Africanos: Ogum
Vodoo: Ogoum, Kita Maza, Bugid
Polinésios: Kukualimoku, Pele, Tu, Tokai
Japoneses: Bishamonten
Chineses: Chi-You, Guan-Gong, Liu-Pei, Zhu-Rong
Brasileiros: Boitatá
Demônios: Azazel, Abigor, Keres, Alastor, Andras

Número: 5
Esfera Cósmica: Madim
Nome Divino: Elohim Gebor
Arcanjo: Khamael
Coro Angélico: Seraphim
Espírito Olímpico: Phaleg
Corpo Sutil: Corpo Átmico
Elementais: Salamandras, Vulcanos
Domicílio: Áries e Escorpião
Arquétipo Jungiano: Animus
Alquimia: Calcinação
Instrumentos Maçônicos: Malhete
Princípio Hermético: Causa e Efeito
Sacramento Teológico: Penitência
Virtude: Diligência
Defeito: Ira
Símbolos: Espada, Lança, Punhal, Açoite, Corrente, Escudo, Biga, Falo, Pentagrama
Sabbat: Lammas
Dia da Semana: Terça-Feira (Tuesday)
Cores: Vermelho
Formas Predominantes: Retas e Pontiagudas
Perfumes: Café, Alho, Lavanda, Cravo, Sangue-de--Dragão, Pimenta, Enxofre
Metal: Ferro
Pedras: Rubi, Hematita, Jade Vermelho
Animais: Lobo, Javali, Carneiro, Escorpião
Artes: Cubismo
Gênero Literário: Tragédia, Hino

JÚPITER

Entidade benéfica e generosa; Pai dos deuses e filho de Saturno, esta precedência nos está dando não só a idéia de energias que se estabelecem hierarquicamente, senão também a de uma ordem invariável. Alimenta constantemente a fogueira da vida, e seus eflúvios regeneradores procriam continuamente novos seres, idéias e coisas, sem mais limitações do que o exercício que às vezes provê com sua arma: o raio.

- Projeto Agartha

Júpiter é o maior planeta do sistema solar e mantém seu próprio cosmos de luas em sua órbita. Representa o impulso para a introspecção a nível intelectual, filosófico e religioso. Diz-se que traz grande sorte e fortuna e sua influência faz expandir o efeito de todas as coisas com as quais entra em contato.

Júpiter tem relação com a lei e a autoridade moral, bem como com a nossa atitude em relação a esses assuntos. Produz grande desejo de entender e a tendência para ter opiniões e convicções firmes.

Arquétipos
Greco-Romano: Zeus, Plutão
Egípcio: Ptah, Amon
Hindu: Indra
Nórdicos: Odin, Wotan
Celtas: Taranis, Dagda
Arthurianos: Arthur
Judaico-Cristãos: Jeová
Sumerianos: Marduk, Anu, Annunaki
Astecas: Tlaloc
Incas: Uiracocha, Pariacaca
Africanos: Oxóssi
Vodoo: Azaca-Tonnere
Polinésios: Tangaroa, Kanaloa, Kane Milohai
Japoneses: Izanagi, Hotei-Osho
Chineses. Shang-Ti, Huang-Di, Lei-Gong
Brasileiros: Tupã
Demônios: Mammon, Behemoth, Limos, Balaam

21

Número: 4
Esfera Cósmica: Tzedeq
Nome Divino: El
Arcanjo: Tzadkiel
Coro Angélico: Chasmalim
Espírito Olímpico: Bethor
Corpo Sutil: Corpo Nirvânico
Elementais: Todos os Elementais
Domicílio: Sagitário e Peixes
Arquétipo Jungiano: Ego
Alquimia: Retificação
Instrumentos Maçônicos: Esquadro
Princípio Hermético: Correspondência
Sacramento Teológico: Eucaristia
Virtude: Caridade
Defeito: Gula
Símbolos: Orbe, Sino, Esquadro e Compasso, Xadrez, Quadrado, Flor de Lis
Sabbat: Mabon
Dia da Semana: Quinta-Feira (Thursday)
Cores: Azul, Verde
Formas: Curvas e Retas bem definidas
Perfumes: Hortelã, Olíbano, Eucalipto
Metal: Estanho
Pedras: Safira, Ametista, Lapis-Azuli
Animais: Elefante, Búfalo, Alce, Abelha, Tartaruga
Artes: Classicismo
Gênero Literário: Épico, Fábula, Hino

Saturno

Saturno é o planeta mais afastado da terra, mas também o mais elevado. Na astronomia judiciária (Astrologia) costuma-se vê-lo como lento (efetivamente o é) e pesado (a Alquimia o equipara ao chumbo) e, portanto, é associado à velhice em seus aspectos negativos, em oposição com a agilidade e ductibilidade de Mercúrio. No entanto, e pese que as vibrações deste astro são percebidas psicologicamente como um estado de melancolia e desassossego espiritual, é o preâmbulo de realizações profundas, ligadas ao que está mais além, ao mais elevado, misterioso e oculto. A experiência e a inteligência são alguns de seus atributos que devemos relacionar igualmente com a velhice, e inclusive com a Antiguidade. Todos os planetas têm um aspecto maléfico e outro benéfico, tal como cada uma das sefiroth: uma metade luminosa que olha para Kether, e outra escura que olha para Malkhuth.

- Projeto Agartha

Saturno é o planeta mais distante do sistema solar que ainda é visível a olho nu. Como tal, representa limite. Saturno no horóscopo mostra onde podem ser encontrados os maiores desafios e onde podem ser aprendidas as lições mais difíceis.

Arquétipos

Greco-Romano: Kronos, Hades, Thanatos, Atlas
Egípcio: Set, Sobek
Hindu: Shiva, Kali, Durga
Nórdicos: Ymir, Hel, Nornas
Celtas: Cailleach, Crone, Macha, Donn
Arthurianos: Morgana
Judaico-Cristãos: Satã
Sumerianos: Tiamat, Apsu, Enki, Ereshkigal
Astecas: Coatlicue, Tezcalipoca, Mictlantecuhtli
Incas: Supai, Mama Pacha
Africanos: Nanã
Vodoo: Baron Samedi, Maman Brigitte
Polinésios: Po, Kapo, Makea-Tutara
Japoneses: Izanami, Juronjin
Chineses: Pangu, Yan-Lou
Brasileiros: Jurupari, Anhanguera, Cuca
Demônios: Caronte, Empusa, Belial, Mastema, Mara

♄

Número: 3
Esfera Cósmica: Shabbathai
Nome Divino: Jehovah Elohim
Arcanjo: Tzaphkiel
Coro Angélico: Aralim
Espírito Olímpico: Aratron
Corpo Sutil: Espírito
Elementais: Trolls, Ogros, Gnomos
Domicílio: Capricórnio e Aquário
Arquétipo Jungiano: Sombra
Alquimia: Putrefação
Instrumentos Maçônicos: Prumo
Princípio Hermético: Ritmo
Sacramento Teológico: Ordem
Virtude: Castidade
Defeito: Avareza
Símbolos: Foice, Tumba, Sarcófago, Crânio, Cruz Tau, Robe Negro, Três Pontos, Labirinto
Sabbat: Samhaim
Dia da Semana: Sábado (Saturday)
Cores: Preto
Formas: Irregulares e Desproporcionais
Perfumes: Mirra, Musgo, Almíscar, Salsa
Metal: Chumbo
Pedras: Ônix, Turmalina Negra
Animais: Morcego, Coruja, Corvo, Crocodilo
Artes: Abstracionismo
Gênero Literário: Elegia, Terror

Pitágoras e a Numerologia

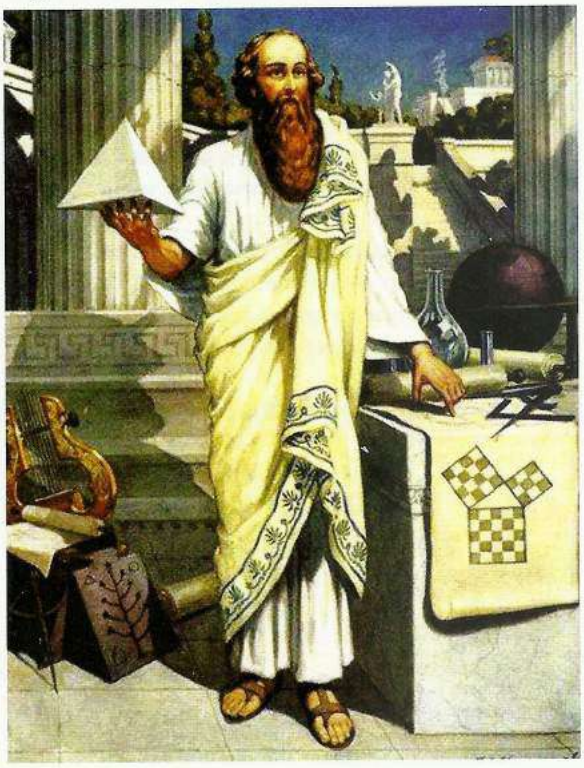
Muita gente já deve ter ouvido falar no termo "Numerologia Pitagórica" em um sentido que já foi tão completamente deturpado pelos esquisotéricos que resta hoje, no Ocultismo em geral, muito pouco do que realmente se trata a Numerologia estudada pelos Pitagóricos.

Pitágoras

Pitágoras de Samos foi um filósofo e matemático grego que nasceu em Samos entre cerca de 571 AC e 570 AC e morreu em Metaponto entre cerca de 497AC ou 496 AC.

A sua biografia está envolta em lendas e histórias interessantes. Diz-se que o nome significa altar da Pítia ou o que foi anunciado pela Pítia, pois sua mãe ao consultar a pitonisa soube que a criança seria um ser excepcional.

Da vida de Pitágoras, quase nada pode ser afirmado com certeza, já que ele foi objeto de uma série de relatos tardios e fantasiosos, como os referentes a viagens e contatos com as culturas orientais.



Fundou uma escola mística e filosófica em Crotona (colônia grega na península itálica), cujos princípios foram determinantes para a evolução geral da matemática e da filosofia ocidental sendo os principais temas a harmonia matemática, a doutrina dos números e o dualismo cósmico essencial.

Acredita-se que Pitágoras tenha sido casado com a física e matemática grega Theano, que foi sua aluna. Supõe-se que ela e as duas filhas tenham assumido a escola pitagórica após a morte do marido.

Os pitagóricos interessavam-se pelo estudo das propriedades dos números. Para eles, o número, sinônimo de harmonia, constituído da soma de pares e ímpares - os números pares e ímpares expressando as relações que se encontram em permanente processo de mutação - era considerado como a essência das coisas, criando noções opostas (limitado e ilimitado) e sendo a base da teoria da harmonia das esferas.

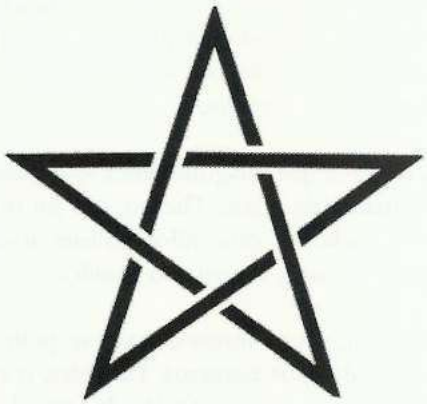
Segundo os pitagóricos, o cosmo é regido por relações matemáticas. A observação dos astros sugeriu-lhes que uma ordem domina o universo. Evidências disso estariam no dia e noite, no alterar-se das estações e no movimento circular e perfeito das estrelas. Por isso o mundo poderia ser chamado de cosmos, termo que contém as idéias de ordem, de correspondência e de beleza.

Nessa cosmovisão também concluíram que a Terra é esférica, estrela entre as estrelas que se movem ao redor de um fogo central. Alguns pitagóricos chegaram até a falar da rotação da Terra sobre o eixo, mas a maior descoberta de Pitágoras ou dos seus discípulos (já que há obscuridades em torno do pitagorismo, devido ao caráter esotérico e secreto da escola) deu-se no domínio da geometria e se refere às relações entre os lados do triângulo retângulo. A descoberta foi enunciada no teorema de Pitágoras.

Segundo o pitagorismo, a essência, que é o princípio fundamental que forma todas as coisas é o número. Os pitagóricos não distinguem forma, lei, e substância, considerando o número o elo entre estes elementos. Para esta escola existiam quatro elementos: terra, água, ar e fogo.

Assim, Pitágoras e os pitagóricos investigaram as relações matemáticas e descobriram vários fundamentos da física e da matemática.

O símbolo utilizado pela escola era o pentagrama, que, como descobriu Pitágoras, possui algumas propriedades interessantes. Um pentagrama é obtido traçando-se as diagonais de um pentágono regular; pelas intersecções dos segmentos desta diagonal, é obtido um novo pentágono regular, que é proporcional ao original exatamente pela razão áurea.



Pitágoras descobriu em que proporções uma corda deve ser dividida para a obtenção das notas musicais no início, sem altura definida, sendo uma tomada como fundamental (pensemos numa longa corda presa a duas extremidades que, quando tangida, nos dará o som mais grave) - e a partir dela, gerar-se-á a quinta e terça através da reverberação harmônica. Prendendo-se a metade da corda, depois a terça parte e depois a quinta parte conseguiremos os intervalos de quinta e terça em relação à fundamental. A chamada SÉRIE HARMÔNICA. À medida que subdividimos a corda obtemos sons mais altos e os intervalos serão diferentes. E assim sucessivamente. Descobriu ainda que frações simples das notas, tocadas juntamente com a nota original, produzem sons agradáveis. Já as frações mais complicadas, tocadas com a nota original, produzem sons desagradáveis.

O nome está ligado principalmente ao importante teorema que afirma: "*Em todo triângulo retângulo, a soma dos quadrados dos catetos é igual ao quadrado da hipotenusa*".

Além disto, os pitagóricos acreditavam na esfericidade da Terra e dos corpos celestes, e na rotação da Terra, com o que explicavam a alternância de dias e noites. A filosofia baseou uma doutrina chamada Filosofia Explanatória Cristo-Pitagorica.

A Escola Pitagórica era conectada com concepções esotéricas e a moral pitagórica enfatizava o conceito de harmonia, práticas ascéticas e defendia a metempsicose. A propósito, no seu livro A Vida de Apolónio de Tiana, Filóstrato escreveu que Pitágoras não só sabia quem era como quem tinha sido em encarnações passadas.

Durante o século IV AC, verificou-se, no mundo grego, uma revivescência da vida religiosa. Segundo alguns historiadores, um dos fatores que concorreram para esse fenômeno foi a linha política adotada pelos tiranos: para garantir o papel de líderes populares e para enfraquecer a antiga aristocracia, os tiranos estimulavam a expansão de cultos populares ou estrangeiros.

Dentre estes cultos, um teve enorme difusão, o Orfismo (de Orfeu), originário da Trácia, e que era uma religião essencialmente Esotérica. Os seguidores desta doutrina acreditavam na imortalidade da alma, ou seja, enquanto o corpo se degenerava, a alma migrava para outro corpo, por várias vezes, a fim de efetivar a purificação. Dioniso guiaria este ciclo de reencarnações, podendo ajudar o homem a libertar-se dele.

Pitágoras seguia uma doutrina diferente. Teria chegado à concepção de que todas as coisas são números e o processo de libertação da alma seria resultante de um esforço basicamente intelectual. A purificação resultaria de um trabalho intelectual, que descobre a estrutura numérica das coisas e torna, assim, a alma como uma unidade harmônica. Os números não seriam, neste caso, os símbolos, mas os valores das grandezas, ou seja, o mundo não seria composto dos números 0, 1, 2, etc., mas dos valores que eles exprimem. Assim, portanto, uma coisa manifestaria externamente a estrutura numérica, sendo esta coisa o que é por causa deste valor.

Vale lembrar que, naquele período, ainda não existiam os números como nós os conhecemos hoje (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 0), mas notações que os comparavam às letras do alfabeto (para os judeus, alef não é "igual" a 1, alef é 1).

Arábico	Grego	Romano	Hebraico
1	I	I	Alef
2	II	II	Beit
3	III	III	Gimmel
4	IIII	IV	Daleth
5	V	V	Heh
6	VI	VI	Vav
7	VII	VII	Zain
8	VIII	VIII	Cheth
9	VIIII	IX	Teth
10	X	X	Yod

1
I

UM

Para Pitágoras, o Um representa o PONTO. A Unidade que concentra todas as potencialidades de todos os seres, o Um que ao mesmo tempo é o Um e é o Infinito, diversificada ao incontável. Por um ponto passam infinitas linhas. "Todo o Universo está contido no Um", como enunciado na Lei Hermética "Tudo o que está fora, está dentro".

Assim é DEUS para os Pitagóricos. A primeira existência que se torna imperceptível de sua própria criação, pois Nele está imersa.

Da mesma maneira, por conter todas as coisas, o Um não possui existência real para nossa consciência. Se em um universo todo escuro colocarmos um objeto preto, ele se mescla a todo o universo e se torna impossível de ser percebido por nossos sentidos, embora ele esteja lá. Somente quando iluminamos a sala tornamos possível a distinção do objeto como algo "diferente" do TODO.

No Reino Animal conseguimos perceber esta invisibilidade através da camuflagem ou do mimetismo, onde os animais se mesclam ao ambiente, desaparecendo de nossos sentidos, eliminando qualquer sombra de contraste e permanecendo uno com o ambiente ao seu redor.

Da mesma maneira, se todas as coisas existentes no mundo fossem vermelhas, não teríamos nem ao menos o conceito de COR. Somente em determinado momento, se existisse um objeto Amarelo, as pessoas perceberiam que haveria algo DIFERENTE, e poderia surgir o conceito de cor, para diferenciar este novo elemento que acabou de ser percebido.

Poderíamos afirmar que, ao observarmos um objeto amarelo, daríamos a ele o número 1, pois ele se tornaria perceptível, mas, da mesma maneira que os Pitagóricos afirmavam, "O Um se torna o Dois" pois, ao mesmo tempo que teríamos a noção de que há um objeto amarelo, também passaríamos a ter a noção de que todo o restante do mundo é Vermelho!

2
II

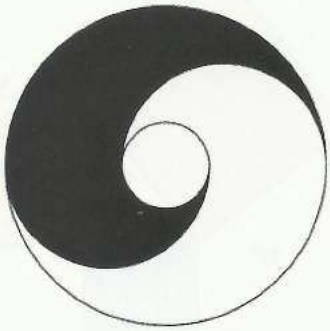
DOIS

Para Pitágoras, o dois representa uma LINHA que une dois pontos. Apesar de, também ser INFINITA, como o Ponto, ela agora está "presa" em dois pontos e se torna uma linha única. Chamamos de Dois a condição que surge para complementar a existência do número Um. O Dois complementa o Um por ser de natureza idêntica a ele e precisa, também, ser percebido.

Se, no caso anterior, tivéssemos um cubo amarelo em um universo vermelho, adicionar um cubo vermelho não constitui uma percepção do dois, mas adicionar um novo cubo amarelo faz com possamos perceber e, mais importante ainda, COMPARAR os dois objetos.

Como vimos no começo deste livro, o YIN e o YANG moldam o número dois. Não conseguimos saber se um objeto é grande se não tivermos outro menor para compará-lo, não sabemos se algo é quente se não tivermos um objeto mais frio para comparar, e assim por diante. A DUALIDADE é uma característica inerente da qualidade do número Dois.

Qualquer coisa que sejamos incapazes de perceber um OPOSTO funciona como se não existisse para a nossa consciência. Aprofundando este pensamento, nas palavras do Mestre Anubis, da Ordem Sírius-Gaia; "*Imagine quantas coisas podem existir mas que não temos consciência delas porque não conseguimos perceber seu oposto, estando exatamente na fase Um para nós*".



3
III

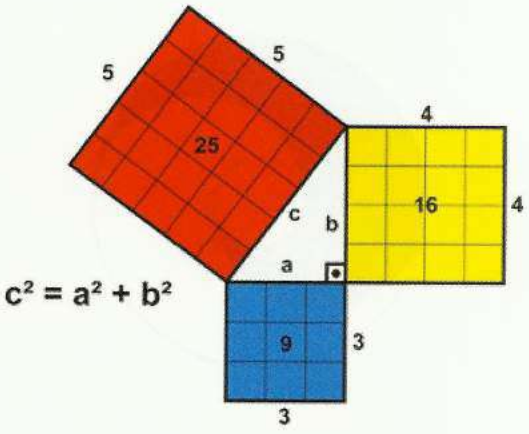
TRÊS

Para Pitágoras, o Três representa um PLANO FIXO. Por dois pontos podem passar apenas uma linha, mas infinitos Planos de Existência. Ao delimitarmos um terceiro ponto, fixamos um único Plano e conseguimos delimitar seus LIMITES. Não foi à toa que os sábios da antiguidade associavam este número ao planeta SATURNO.

Três pontos delimitam um espaço fechado e todas as formas geométricas existentes podem ser reduzidas a triângulos. Portanto, a palavra chave do número três é "Limite".

Sempre que se estabelece duas polaridades, podemos perceber uma terceira condição representada pela percepção de nossa consciência daqueles limites, naquela qualidade. Com três objetos dispostos em nosso universo teórico, poderíamos perceber um objeto grande, um médio e um pequeno e entender os limites das nossas percepções, estabelecendo uma ESCALA. Se não conseguimos perceber a diferença entre dois dos nossos objetos, ainda permanecemos presos ao nível de Consciência do número Dois.

Da mesma maneira, tudo o que existe pode ser desdobrado em termos de Três, daí a existência de todas as trindades sagradas, em praticamente todas as religiões.



4
IV

QUATRO

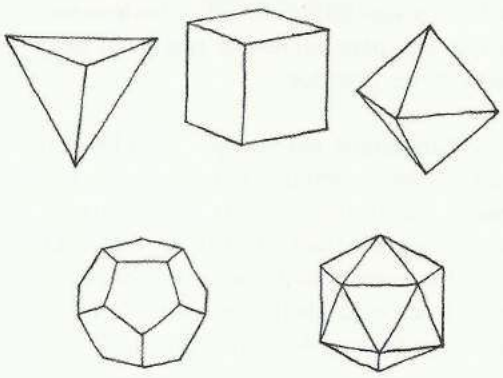
Para Pitágoras, o Quatro se relaciona com o PLANO MANIFESTO. Quatro pontos determinam um Sólido. Desta vez vamos encontrá-lo em todas as manifestações da Natureza (quatro estações, quatro fases da lua, quatro direções, etc).

O Número Quatro é a Porta de Entrada para o Mundo Manifesto; é a primeira Esfera que vibra para a manifestação com a natureza em um nível mais denso. A partir do Quatro, tem-se a ESTABILIDADE para a Manifestação nos quatro elementos (Terra, Fogo, Água e Ar)

A Palavra Chave para o número 4 de acordo com Pitágoras é "Mundo Material" no qual a estabilidade do 3 sai do Plano e se torna um SÓLIDO TRIDIMENDIONAL, representando a realidade tridimensional na qual existimos.

O número quatro também define nossa realidade mensurável: três dimensões espaciais e uma dimensão temporal, com as quais podemos organizar e coordenar toda a Natureza. Para a Alquimia, o Quadrado Equilátero é o símbolo do Plano Material.

Os Antigos associavam corretamente este número ao Planeta JÚPITER, Senhor dos Céus.



5
V

CINCO

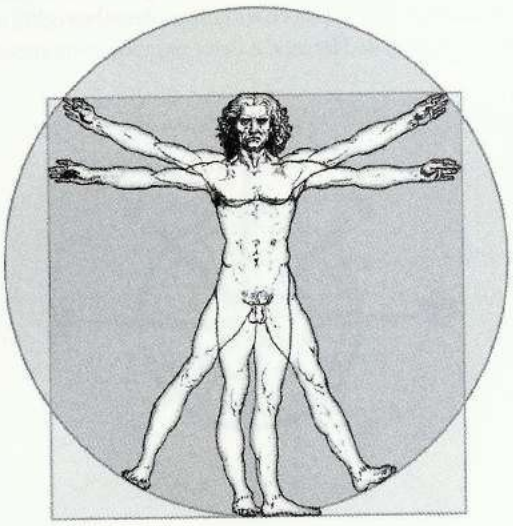
Para Pitágoras, o Cinco está diretamente relacionado com o SER HUMANO. Sua representação da Vontade do homem atuando e modificando a natureza criada no número Quatro. Sua figura geométrica, o PENTAGRAMA, era o símbolo da Ordem Pitagórica.

A Palavra Chave para o número 5 é a "Vontade" na qual o Ser Humano modifica e transforma o Mundo Material ao seu redor.

Também pode ser relacionado com a adição da chamada QUINTESSÊNCIA para complementar os Quatro Elementos, também chamada de Luz, Éter, Consciência ou Akasha, que faz com que a própria natureza se modifique. O Cinco confere ao Quatro a manifestação da vida, da mesma maneira que a matéria inorgânica se torna matéria orgânica pela adição do ALEPH, o "Sopro da Vida".

Cinco também é considerado o número do desenvolvimento da humanidade, através da Vontade do homem de evoluir. São os sentidos que fazem com que o homem se relacione com o meio ao seu redor.

Os Antigos associavam este número a MARTE.



6
VI

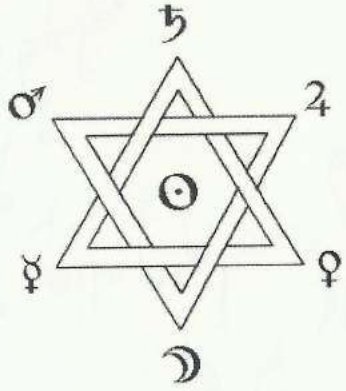
SEIS

Para Pitágoras, o Seis está associado à Perfeição. A união do Princípio Masculino (representado pelo Fogo, pelo Ar e pelo triângulo com a ponta voltada para cima) e o Princípio Feminino (representado pela Água, Terra e pelo triângulo com a ponta voltada para baixo) se entrelaçando para tornar o Ser Humano um co-criador, tanto no sentido físico (um homem e uma mulher se unindo para gerar uma criança) quanto em todos os outros sentidos (mental, emocional, espiritual...).

O Seis representa a ideia de que podemos ir além do Cinco; além do ser Humano, caminhando em direção ao Divino. O símbolo que melhor expressa esta ideia é o HEXAGRAMA, ou Selo de Salomão.

O Seis representa o raciocínio claro, iluminado como o sol, dissociado do ego arbitrário e que vê apenas o que corresponde à Verdadeira Vontade.

Representa também todos os Planetas, suas contrapartes de qualidades humanas e celestiais, orbitando ao redor do SOL, o centro do sistema Solar e, ao mesmo tempo, representação do Eu Superior de cada um de nós.



7
VII

SETE

Para Pitágoras, o Sete é o Número da Criação. Apenas o Ser Humano consciente (6), com o auxílio do TODO (+1) pode tornar-se co-criador da realidade. Desta maneira, o Sete pode ser observado quando da decomposição da Luz branca através de um prisma, gerando todas as sete cores do Arco-Íris.

O Sete, na Música, é extremamente importante, pois constitui uma escala completa, que se repetem em tons acima e abaixo das oitavas, como elos de ligação entre planos diferentes, porém análogos. Cada nota corresponde a um novo padrão de vibração e possui sua correspondente nas demais oitavas.

O Sete também representa a conexão entre o Divino (3) e o Material (4), por isso sua relação intensa com a alquimia e também com os Tronos de Poder na Umbanda, em seus sete planetas, sete cores, sete metais, sete velas, sete pedras, e assim por diante...

8
VIII

OITO

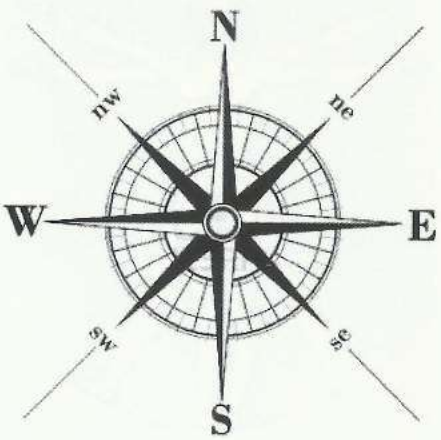
Para Pitágoras, o Oito representa um quadrado sobre outro quadrado, ou o *Cubo Duplo* que é utilizado como base da geometria sagrada para a construção de altares. O Quatro, como símbolo do Mundo Material, sendo representado duas vezes, indica uma nova dimensão, ou um novo nível de compreensão a respeito de um assunto que já foi estudado uma primeira vez, sob os aspectos de uma Consciência Maior.

Nessa etapa, o Homem co-criador da Realidade passa a observar a antiga realidade com novos olhos. O Fluxo mostra a interação energética destes dois mundos, representado na Rosa dos Ventos.

O Oito também representa a Lemniscata (o símbolo do Infinito). A razão de essa curva geométrica especial assumir tal significado é seu traço, contínuo, uma forma sem começo nem fim.

Adotada por diversas linhas espirituais, ela simboliza, para os rosa-cruzes, a evolução quando observada de dois lados: o físico e o espiritual. Um dos anéis de Lemniscata é a jornada do nascimento à morte, o outro da morte ao novo nascimento.

O ponto central é considerado o portal entre os dois mundos. Essa figura aparece em antigos desenhos celtas e no caduceu (cetro) de Hermes, o deus grego da comunicação.



9
IX

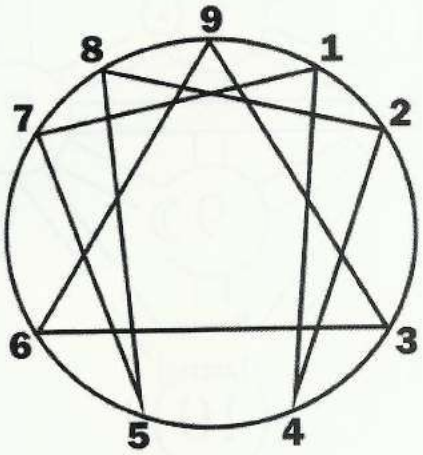
NOVE

Para Pitágoras, o Nove forma os três Triângulos Superiores da Árvore da Vida, com a energia pronta para ser manifestada em Malkuth. O Nove representa o 3x3, sendo comumente associado à sorte, sucesso e bem aventurança por diversas vertentes místicas.

O número Nove é o ápice da realização intelectual e espiritual, representando a soma de toda a Filosofia que dá origem à criação da Matéria. TUDO o que está manifesto e foi criado pelo homem esteve em algum momento dentro de seus pensamentos; foi planejado e executado até estar devidamente Manifesto.

Os Gregos consideravam o número Nove como sendo o Horizonte, o limite da criação humana. Para isso, personificavam as Nove Musas como as regentes de toda a criatividade humana (Calliope, Urania, Polymnia, Terpsichore, Clio, Melpomene, Erato, Euterpe e Thalia)

O 9 é o sinalizador do fim da estrada; ele é o guardião do último portão que nos dá as boas (nem semrpe tão boas) vindas ao mundo espiritual. Depois do 9 não há mais nada, ele encerra um ciclo que começa com o nº 1 - o "Nascimento do Ser" - e culmina com o 9 - o "Fim dos Tempos".



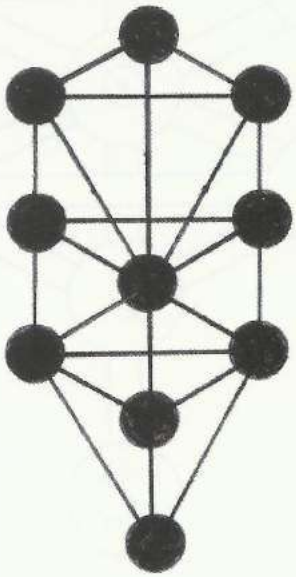
10
X

DEZ

Para Pitágoras, o Dez representa a completude da Grande Obra, onde 1+0 = 1 e trazemos o divino para a própria essência de Gaia (Malkuth); o retorno à unidade após toda a jornada plenamente manifestada, o término de um processo que permite o início de outra fase surgir.

Era representado pelo símbolo X, que traz dentro de si a cruz de quatro braços, mostrando que a jornada final também trazia dentro de si os quatro elementos.

O 10 não era considerado parte da Numerologia Pitagórica, mas sim o retorno ao início, porém em uma amplitude maior. Tal qual a jornada da alma através dos Planos, o Dez representa o conjunto de todas as Esferas da Árvore da Vida, ou seja, a própria realidade como infinita, podendo aumentar de escala quantas vezes desejar.



A Mudança da Estrutura da Árvore

Com a introdução da Matemática nos estudos herméticos, a estrutura da própria Árvore da Vida foi modificada pelos gregos, de modo a acomodar todos os números estudados na Escola Pitagórica.

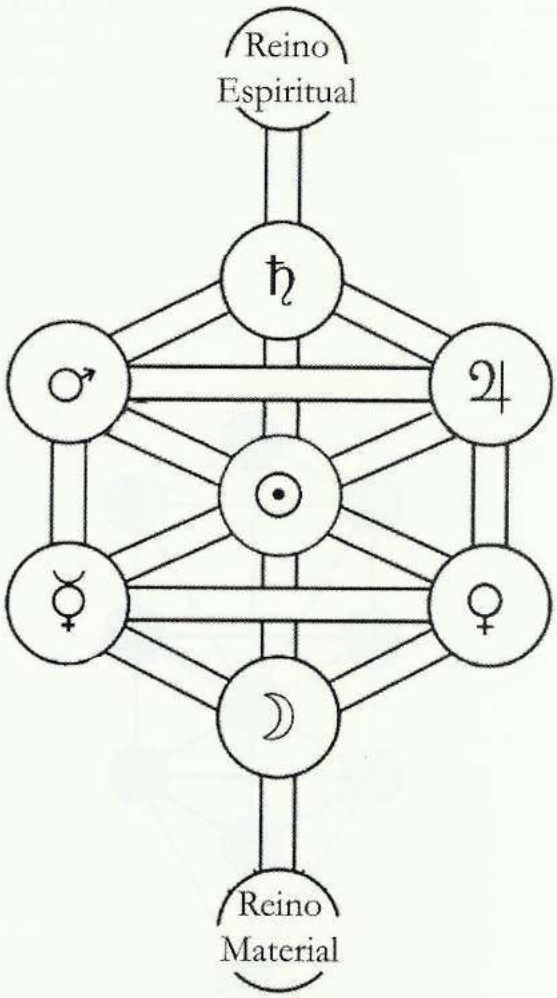
Ao invés da estrutura até então, que continha CÉU (representando os Reinos espirituais), TERRA (representando os aspectos profanos) e os SETE PLANETAS (representando a jornada iniciática), a partir dos estudos do Pentateuco e da Escola Pitagórica, chegou-se à estrutura composta de DEZ Esferas.

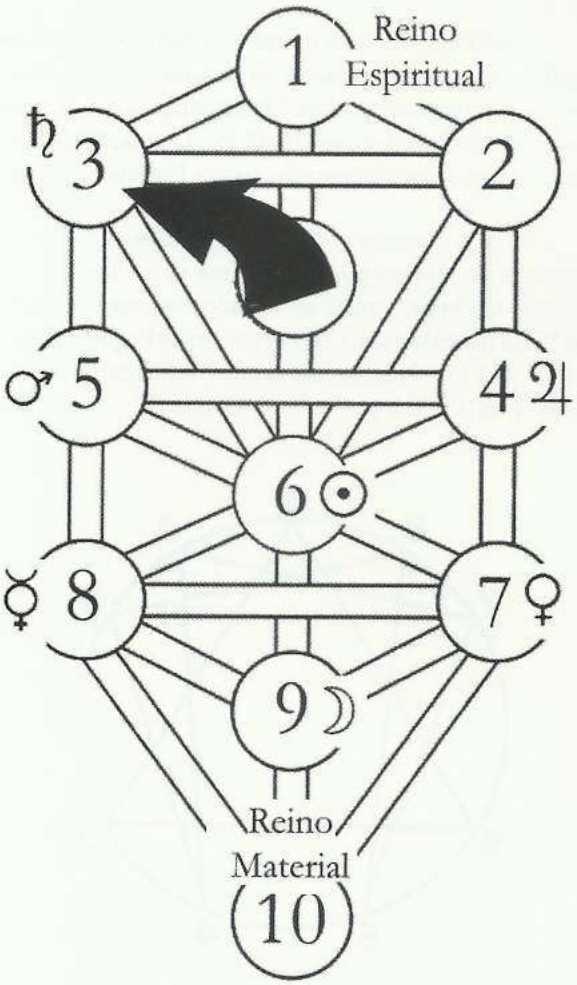
Saturno, que até então representava o LIMITE de todos os Reinos que poderiam ser vislumbrados pelos mortais, acabou se tornando associado a uma Esfera além do "Abismo" que separa o Reino Espiritual da Jornada Iniciática. Desta maneira, cria-se o conceito de DAATH, ou o "Conhecimento", uma Esfera-que-não-é-uma-Esfera, ou uma espécie de "portal de transição" entre o reino Mental e Espiritual.

Os Planetas foram realocados de acordo com suas Esferas e receberam nomes e correspondências:

Lua	Yesod
Mercúrio	Hod
Vênus	Netzach
Sol	Tiferet
Marte	Geburah
Júpiter	Chesed
Saturno	Binah

Para alguns autores, Daath não possui número, sendo considerado uma Esfera apenas de passagem. O Autor Alan Moore sugeriu que Daath tivesse o número PI (3,1415...) pois é um valor entre 3 e 4 de um número irracional que nunca repete seus algarismos. Desta maneira, escondido nas entranhas de PI está todo o alicerce da realidade; todo o conhecimento da Árvore da Vida.





Sepher Yetzirah

בשלשים ושתים נתיבות פליאות תבמה
תקק יה יהוה צבאות אלהי ישראל אלהים
חיים ומלך עולם אל שרי רחמן רם ונשא שובן
עד וקדוש שמו מרום וקדוש הוא וברה את עולו
בשלשה ספרים בספר ובספור:

Em 32 maravilhosas Vias de Sabedoria fêz Yah, Jehovah Tzabaot, o Deus de Israel, o Elohim dos viventes, o Rei das idades, o misericordioso e gracioso Deus, o Exaltado, o Habitante na eternidade, mais alto e mais santo - gravou seu nome através dos três Sepharim - Números, Letras e Sons.

- William Wynn Wescot

O Sepher Yetzirah é um dos textos mais antigos e mais misteriosos da Cabala. As primeiras referências a este texto datam do século I e comentários sobre ele foram realizados desde o século X; o texto em si mesmo, possui cópias do século VI. Neste livro, optei por fazer a distinção entre **Cabalá** (para indicar a parte da Kabbalah estritamente judaica) e **Kabbalah** para indicar o estudo da Árvore da Vida comparada no Hermetismo.

Em geral a Cabala é dividida em 3 categorias, conforme Arieh Kaplan: a Teórica, a Meditativa e a Mágica. A Cabala Teórica é expressa em sua forma atual, baseada no Zohar, refere-se mais aos aspectos dinâmicos do domínio espiritual, especificamente os mundos, as almas, os anjos e o Sephiroth. Este ramo da Cabala atingiu seu apogeu na escola de Tzfat no século XVI. A vasta maioria dos textos da Cabala referem-se a esta categoria.

A Cabala Meditativa trata dos nomes divinos, permutação de letras e métodos similares para atingimento de estágios elevados de consciência, que podem ser comparados a certas formas de Yoga. A maioria dos textos principais nunca foi publicada, mas permanecem em manuscritos sagrados em templos e museus.

Alguns destes métodos gozaram de um breve renascimento em meados do século XVIII com a ascenção do movimento Hassídico.

A terceira categoria de Cabala mágica, está proxima da Cabala meditativa; consiste de diversos signos, encantamentos e uso de nomes divinos, através dos quais pode-se influenciar os eventos naturais.

O Sepher Yetzirah é considerado um texto da Cabala meditativa com fortes sobretons de magia. Assim expressam as primitivas tradições Talmúdicas, que indicam que ele podia ser utilizado para a criação de criaturas vivas. Significativas são as muitas referências e lendas de que o Sepher Yetzirah podia ser utilizado para criação de um Golem, uma espécie de estátua animada. Um filósofo do século XII disse que o texto não contém filosofia, mas sim a Sabedoria Divina da Criação.

As dez Sephiroth do Nada e 22 Letras da Fundação: três mães (letras fundamentais ou primeiros elementos), sete duplas (consoantes) e doze elementares (simples).

- Kaplan

Aqui define-se o Sephiroth que constituem a Árvore da Vida (Etz ha-Chaim), composta por dez Sephiroh - **Kether** - Coroa, **Hochma**- Sabedoria, **Binah** - Entendimento ou Inteligência, Daath - Conhecimento (sephirah oculta), **Chesed** - Amor, **Gevurah** - Força, **Tiferet** - Beleza, **Netzach** - Vitória, **Hod** - Esplendor, **Yesod** - Fundação, **Malkuth** - Reino.

Aqui define-se também o próprio alfabeto hebraico arcaico, composto de consoantes.

As três letras mãe - Aleph, Mem e Shin.
As sete consoantes duplas - Beth, Gimmel, Daleth, Kaph, Peh, Resh e Tau.
As doze letras simples - Heh, Vav, Zain, Cheth, Teth, Yod, Lamed, Nun, Samech, Ain, Tzadi, Quph.

As três letras iniciais são chamadas de matrizes, as sete consoantes duplas possuem dois sons e as doze simples apenas um som, de acordo com o Zohar.

"PRIMEIRA DIVISÃO. Deus deixou a letra Aleph predominar no ar primitivo, coroou-a, combinou uma com outra e formou delas o ar do mundo, umidade no ano e o peito no ser humano; masculino pela (Aleph Mem Shin), e no feminino pela (Aleph Shin Mem).

SEGUNDA DIVISÃO. Ele deixou a letra Mem predominar na água primitiva, e coroou-a, combinou-a com a outra e formou delas a terra (incluindo terra e mar); friagem no ano, e o ventre do ser humano, no masculino por Aleph Mem Shin, no feminino por Mem Shin Aleph.

TERCEIRA DIVISÃO. Ele deixou a letra Shin predominar no fogo primitivo, coroou-a, combinou-a com a outra e formou delas, céu no mundo, calor no ano e cabeça no ser humano"

As três letras mãe formam as bases de construção das estações do ano e dos Elementos.

"Pelas sete consoantes duplas, foram também designados sete mundos (.....), sete céus, sete terras (provavelmente climas), sete mares (provavelmente em torno da Palestina), sete rios, sete desertos, sete dias da semana, sete semanas a contar da Páscoa até Pentecostes, há um ciclo de sete anos, sendo o sétimo o ano da libertação, e após sete anos de libertação vem o jubileu. Portanto, Deus ama o número sete sob todo o céu. (Em toda a natureza)."

As 7 Letras Duplas formam os Planetas.

"As doze letras simples, vigor, tendo sido designadas, estabelecidas, combinadas, pesadas e mudadas por Deus, Ele fez com elas: doze constelações no mundo, doze meses no ano e doze líderes (órgãos) no corpo humano.

As doze constelações no mundo são: Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes. Os doze meses do ano são: Nisan, Iyar, Sivan, Tamus, Ab, Elul, Tishri, Marcheshvan, Kislev, Teves, Shevat e Adar. Os doze órgãos do corpo humano são: duas mãos, dois pés, dois rins, vesícula, intestino delgado, fígado, esôfago, estômago e baço."

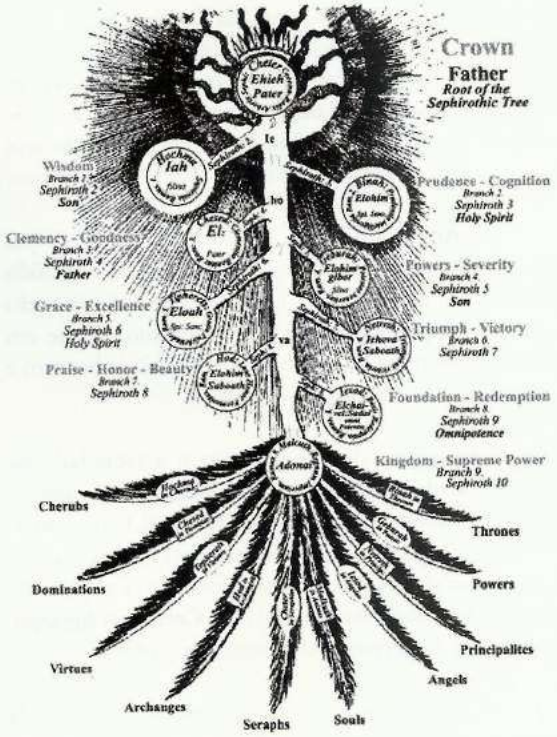
E as 12 Letras simples foram correlacionadas com os 12 Signos e com as partes do corpo, de acordo com a tabela abaixo:

Do Sepher Yetzirah originou-se a organização da Árvore da Vida através das 32 emanações: 10 Esferas, chamadas **Sephiroth** (singular: Sephirah), e 22 Letras, chamadas de **Caminhos**.

A Alma e a Cabala

Alguns pontos comuns entre o Zohar e a tradição cabalística são encontrados quando se referem aos elementos que compõem a alma. Segundo esta análise, a alma humana é composta de três partes distintas que são plenamente despertas apenas em indivíduos evoluídos espiritualmente.

LETRA	SÍMBOLO	SIGNO	MÊS	ÓRGÃO
HEH	Fala	Áries	Nisan	Pé direito
VAV	Pensamento	Touro	Yiar	Rim
ZAIN	Andar	Gêmeos	Sivan	Pé esquerdo
CHETH	Visão	Câncer	Tamus	Mão direita
TETH	Audição	Leão	Ab	Rim esquerdo
IOD	Trabalho	Virgem	Elul	Mão esquerda
LAMED	Coito	Libra	Tishrei	Vesícula
NUN	Olfato	Escorpião	Marcheshvan	Intestino delgado
SAMECH	Sono	Sagitário	Kislev	Estômago
AYIN	Raiva	Capricórnio	Teves	Fígado
TSADDI	Deglutição	Aquário	Schwat	Esôfago
QOPH	Riso	Peixes	Adar	Baço



O **Nefesh** é comum a todos os seres humanos e passa a integrar o indivíduo no momento de seu nascimento. É a fonte da natureza física e psicológica. É considerado a parte inferior (irracional) da alma que está associado aos instintos e desejos físicos. O **Ruach** é a parte mediana responsável por virtudes morais e capacidade de distinção entre o bem e o mal. O Ruach é desenvolvido ao longo da vida e depende da nobreza de valores de cada indivíduo, como suas crenças e ações. O **Neshamah** é a alma superior. É o elemento determinante que distingue o ser humano de outras formas de vida e está relacionada diretamente ao intelecto. Também é desenvolvido no decorrer da vida.

Ainda, no *Raaya Meheimna* (manuscrito posteriormente incorporado ao Zohar) há alusões a outros dois elementos: o **Chayyah** (permite ao homem a percepção do poder divino) e o **Yehidah** (nível mais elevado que permite total integração com Deus).

Há também elementos que se manifestam eventualmente na alma humana. O **Ruach HaKodesh** (Espírito Santo) permite a capacidade profética. O **Neshamah Yeseira** (Alma Suplementar) permite uma maior profundidade espiritual ao judeu durante o **Shabbat**, descanso semanal que, segundo o judaísmo, foi ordenado por Deus. Esta habilidade adquirida pela alma pode se desenvolver ou retroceder totalmente, de acordo com a fé do judeu. O **Neshama Kedosha** que se manifesta nos judeus ao atingirem a maioridade e está relacionado ao estudo dos mandamentos da Torah. Assim como o Neshamah Yeseira, o Neshama Kedosha também está passível de desenvolvimento ou regressão, dependendo do empenho de cada indivíduo.

Entretanto, segundo estudiosos (como o Rabino Joseph Saltoun), a Cabala também pode ser aplicada em diversas áreas dos conhecimentos e necessidades humanas, tantos espirituais como físicas.

A Cabala Cristã

Este movimento filosófico teve início a partir das traduções de textos neoplatônicos que chegaram à Europa vindos de Constantinopla, durante o reinado do sultão otomano Mehmed II (por volta de 1480) e tomou forma a partir destes estudos paralelos aos das traduções de textos gregos e hebraicos, eclodindo em um crescente desejo de melhor interpretar (e rever) certos aspectos da doutrina cristã de uma forma mais ocultista do que tradicionalmente o faziam as correntes da mística cristã.

A base principal de elementos seria a reinterpretação cabalística do cristianismo em geral e do Novo Testamento, em particular.

O neoplatonismo tinha prevalecido na Europa cristã e havia encontrado lugar nas Universidades desde a tradução dos textos gregos e hebraicos da Espanha no séc XIII. A tendência da renascença foi um fenômeno relativamente curto, terminando em 1750.

Após o século XVIII, a Cabala mesclou-se com o ocultismo, posto que alguns destes alicerçavam-se sobre profundas bases religiosas e, neste momento, o principal impulso da Cabala Cristã já não existia mais.

Algumas tentativas foram feitas para revivê-la nas últimas décadas, particularmente em relação ao neoplatonismo dos dois primeiros capítulos do Evangelho de João, mas não entrou no Cristianismo chamado popular ou corrente.

Os cabalistas cristãos estavam mais interessados, não no uso semântico da língua hebraica, onde eles não encontravam uma equivalência cristã, mas na observância, estudo ou compreensão sistemática da cabala, em sua primeira acepção, como por exemplo, os diferentes nomes de Deus e os diversos seres celestiais, para eles eram uma nova descoberta.

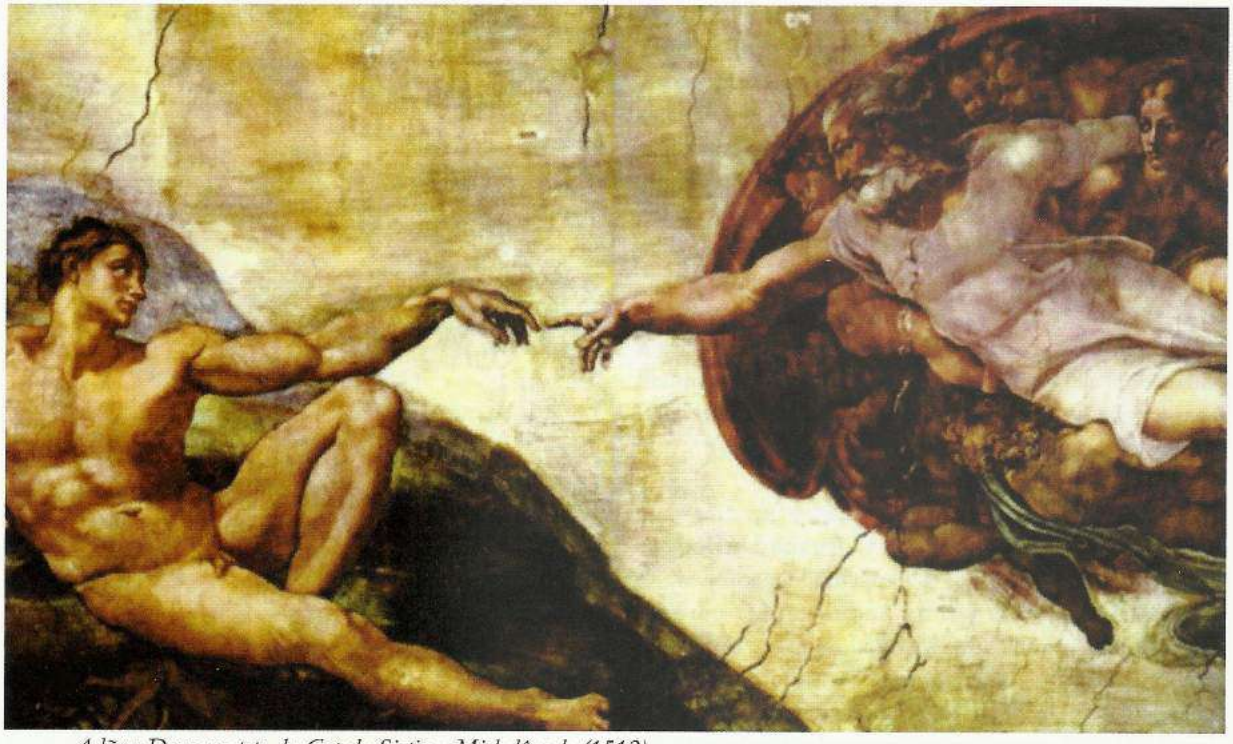
As transmutações diferentes do alfabeto hebraico, bem como os métodos numerológicos que eram mais profundos que o "*Midrash*" (estudo) cabalístico, tornou-se o foco principal de seu estudo.

Em muitos casos, o emprego da numerologia tornou-se o núcleo de sua compreensão da Cabala. Outros livros cabalísticos, da tradição judaica, ajuntaram-se ao objeto de estudo. Convém lembrar que, paralelamente, ocorria o desenvolvimento dos estágios finais da publicação do chamado **Tarot de Marselha** na França, baseando seus 22 Arcanos nas letras hebraicas e seu significado alegórico.

No **Adam Kadmon**, na *Midrash*, e no *En Soph*, descobriram uma clara correspondência entre o conteúdo cabalista e o gnosticismo, bem como na interpretação esotérica do pitagorismo e do platonismo, já que em ambos vários pontos eram comuns, ou seja, o homem e o mundo, Deus e a Ciência de Deus.

A liberdade de pensamento e a facilidade de interpretação dos termos novos, de acordo com o estudo de textos antigos tornaram-se seu tema principal. Um exemplo destacado de que a Cabala é identificada com a magia e numerologia são listados em um significativo e importante trabalho *De Occulta Philosophia* (1531), de **Cornelius Agrippa**, que também foi secretário do imperador Carlos V.

Já familiarizados com o conceito judaico da linguagem divina, os cabalistas cristãos acreditavam que a pronúncia correta do nome de Deus poderia afetar (ou alterar) a realidade. Este fato permitiu que os representantes da Escola Renascentista compreendessem a magia como a maior força do Universo.



Adão e Deus, no teto da Capela Sistina. Michelângelo (1512)

Como resultado, o Nome de Deus tornou-se importante na visão de mundo para os cabalistas cristãos. E isso foi combinado com um outro conceito que os humanistas tomaram a partir de fontes judaicas e bem expressado no *Harmonia Mundi* (1525), do humanista veneziano **Francesco Giorgi**: "Um padrão de vias paralelas, formando a estrutura da harmonia entre o homem, o céu e a natureza", foi tirado do Sefer Yetzirah e integrado na filosofia e na ciência europeia.

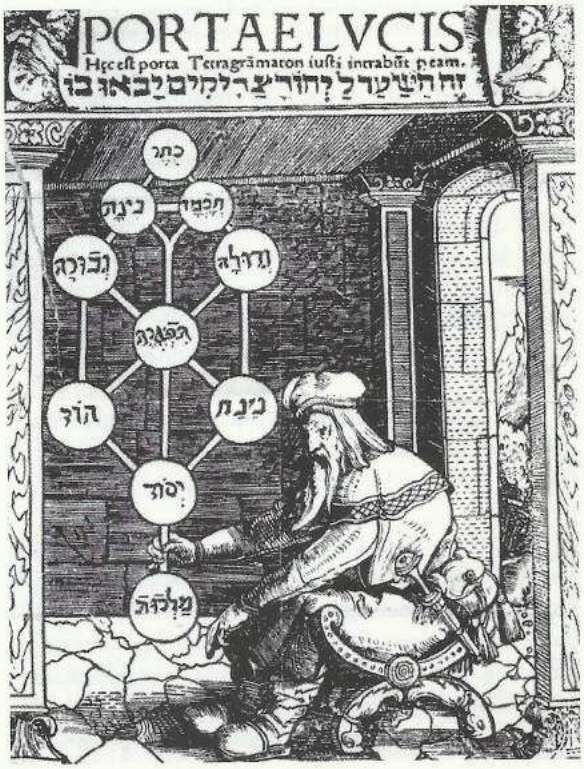
As fontes judaicas neste trabalho não foram as únicas, ou as mais essenciais, apesar disso ter sido originalmente um conceito judaico. A relação entre o Microcosmo e o Macrocosmo, entre o homem e o Criador, eram conceitos formados por várias correntes Neoplatônicas em escolas da Idade Média. Mas, apesar disso, as escolas de **Pico della Mirandola**, **Reuchlin**, e seus antecessores são frequentemente descritas em relação estrita com os elementos da Cabala e da tradição hebraica recebida por Moisés, no Monte Sinai.

A Capela Sistina

A Cabala Cristã aparece a partir do final do século XV, na aurora da Renascença. Foi o resultado ou desmembramento natural do estudo de textos gregos, traduzidos por hebraístas cristãos. Teve seu auge nos séculos XVI e XVII e, como coadjuvante principal, contou com o auxílio da imprensa, a cargo da qual ficou a divulgação ou, melhor dito, a cópia múltipla de textos traduzidos e que anteriormente estava a cargo exclusivo de monges copistas. Outro coadjuvante foi o papa **Sisto IV** (1471-1484) que, como nenhum outro antes dele, ordenou a tradução de livros cabalísticos.

A sua principal abordagem ou motivo de ser foi o de estudar as escrituras, antigo e novo testamentos, aplicando os mesmos métodos que os cabalistas judeus e, demonstrando assim, que os escritos cabalísticos mantinha uma concordância, quase que unilateral, com o cristianismo e que no estudo da Cabala Judaica haviam argumentos favoráveis ao cristianismo. A grande maioria destes expoentes do Cabalismo cristão eram, a princípio, judeus conversos e conhecedores dos estudos cabalísticos.

No século XVI a Cabala Cristã é fortemente representada por **Egídio de Viterbo** (1465-1532), monge agostiniano e autor de *Shechiná* e *In letras hebraicas*, interpretando o Zohar e o Sefer Ha-Temuna. Egidio, amigo e contemporâneo de Ficino, Reuchlin e Pico della Mirandola, aprendeu o hebraico e o aramaico com **Elias Levita** e procurou usar a Cabala na exegese da Sagrada Escritura; outro expoente foi o monge franciscano **Francesco Giorgi** (1460-1541), cujas obras, De Harmonia Mundi, develam a Cabala de maneira eloquente e, pela primeira vez cita o Zohar; outro nome de expressão foi o do cientista **Paul Rizzius** (1470-1541), professor de filosofia em Pávia, médico pessoal do imperador Maximiliano I, tradutor para o latim de vários tratados, do Talmud (1519), bem como da famosa obra de **José Gikatilla** *Shaarei Ora* (1516), que influenciaria todo o estudo relacionado à Cabala Cristã. Foi ele também quem realizou uma síntese original das ideias de Pico della Mirandola e de Johannes Reuchlin, complementada com dados de várias fontes cabalísticas.



Portae Lucis, de Joseph Gikatilla (1325)

Outro que contribuiu com seu trabalho foi o místico francês **Guilherme Postel** (1510-1581). Guilherme traduz parte do *Zohar* e do *Sepher Yetzirah*, para o latim e publicou-os antes da publicação do idioma original; outro grande personagem foi **Jacob Boehme** (1575-1624), autor dos livros *Os Três Princípios da Essência Divina* (1618-1619), *A vida tríplice do Homem* (1620), *Quarenta respostas para questões relativas à alma* (1620), *O Tratado das Encarnações* (1620) e inúmeros outros trabalhos; outro representante importante foi **Johann Vidmanshtetter** (1506-1557), um dos mais dedicados cabalistas cristãos. Ele reuniu uma enorme biblioteca de manuscritos cabalísticos que, ainda nos dias de hoje, são mantidos em Munique.

No século XVII

No século XVII o interesse e o rumo da Cabala Cristã mudou da Itália e França para a Alemanha e a Inglaterra. Na Inglaterra formou-se um grupo chamado de **Círculo Neoplatonista de Cambridge**, cujos principais representantes foram: **Henry More, Ralph Kedvort, John Pordedzh, Baruch Spinoza, Francis Bacon, Thomas Hobbes** e o barão **Christian von Rosenroth,** que estudou a Cabala em Amsterdam com famosos rabinos, através dos quais teve contato com os *Escritos de Luria.*

Christian von Rosenroth reuniu seus dois volumes de trabalho nos estudos *Kabbala Denudata* (A Kabbalah Desvelada) (1677-1684), que proporcionou uma visão ampla das fontes primárias, traduzidas para o latim, acompanhadas de descrições detalhadas, incluindo fragmentos de *Shaarei Ora de Gikatilla, Pardes Rimonim* de **Moshe Cordovero**, *Emek ha-Melech* de **Naftali Baharaha**, trechos de *Idrot* e outros livros do Zohar. Além disso, neste livro, foi publicada uma tradução latina do texto cabalístico, a Alquimia Única (*Ash Metsaref* original em hebraico), aparentemente escrito por um cabalista judeu anônimo no início do séc XVI na Itália e, cujo texto, não sobreviveu aos dias de hoje.

A *Kabbala Desvelada* exerceu uma influência muito grande nos círculos místicos. E foi a principal fonte da Cabala Cristã no decorrer de dois séculos.

Especialmente interessantes foram as ideias de Van Helmont sobre Adam Kadmon, expressas no Kabbala Desvelada, cujo ensaio inicial tinha por objetivo a conversão de judeus ao cristianismo, mas acabou por servir de introdução na Cabala Cristã dos pontos de vista, do cabalista Luria, acerca do mesmo tema: Adam Kadmon, sendo este uma antecipação de Jesus e da teologia cristã.

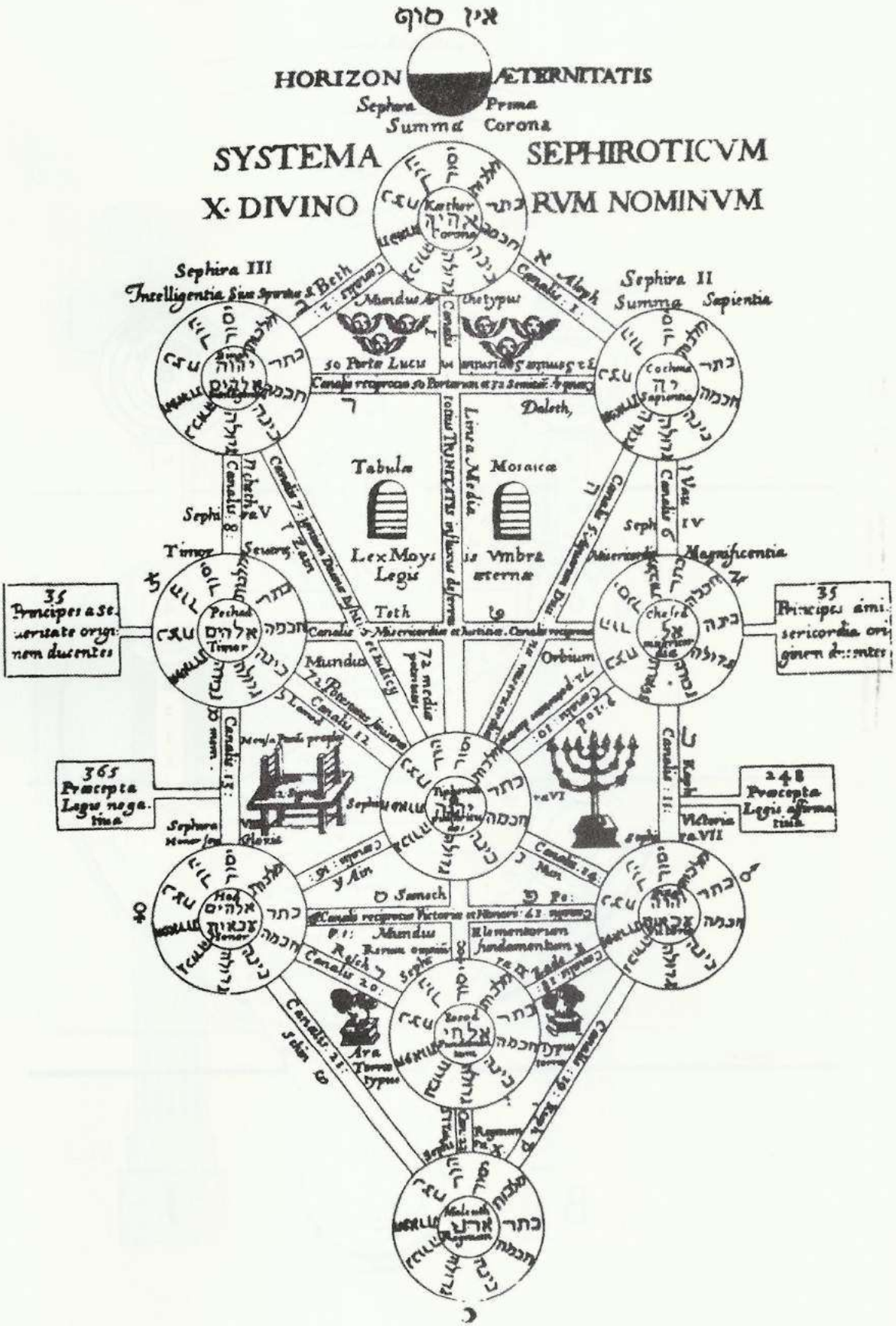
Christian Knorr von Rosenroth e Van Helmont exerceram um papel importante na disseminação das ideias sobre a origem divina da língua hebraica, que possuía um algo especial, a força original, como a língua base de toda a humanidade.

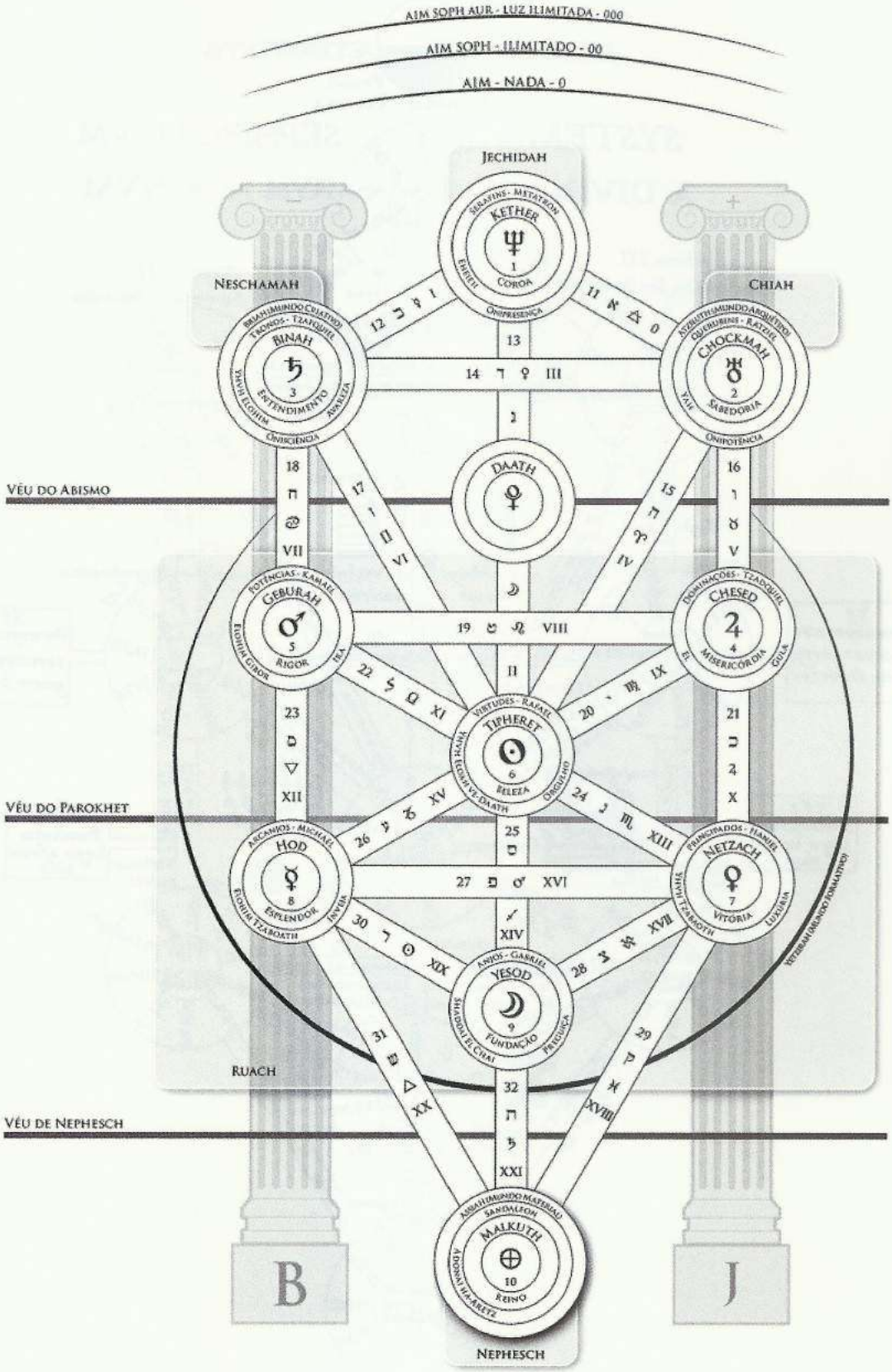
Esta opinião foi expressa, especialmente em seu trabalho *Alphabeti vere Naturalis Hebraici brevissima delineato* (Resumo do alfabeto genuíno e natural dos judeus), publicado em 1667 no prefácio daquele livro, seguindo o exemplo então existente nas numerosas sociedades alemãs, ele emprega a língua hebraica.

No século XVIII a Cabala Cristã se mescla com o Hermetismo na **Cabala Oculta**, que teve origem na segunda metade do século e foi determinante em algumas escolas maçônicas alemãs, no Rosacrucianismo Alemão e em grupos como, por exemplo, *Ordem dos Eleitos Cohens*, de **Martinez de Pasqually**, que foi difundido e organizado graças aos esforços de seus colegas **Papus** e **Augustin Chaboseau**.

Primeira página impressa do Zohar (1558)

Mais tarde, essa tradição desenvolveu-se entre ocultistas como **Fabre de Olivier, Eliphas Levi, Helena Blavatsky** e atingiu o seu apogeu na Ordem Hermética Inglesa da **Golden Dawn**.

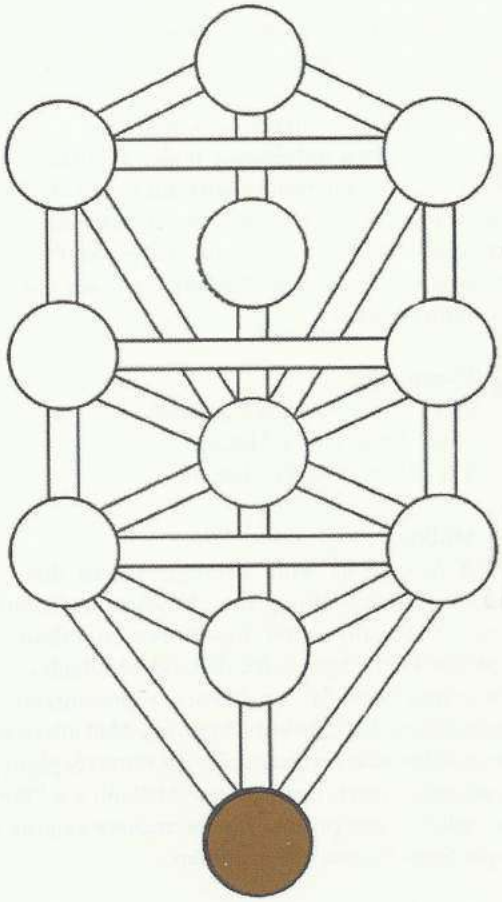

אין סוף
HORIZON ÆTERNITATIS
Sephira Prima
Summa Corona
SYSTEMA SEPHIROTICVM
X· DIVINO RVM NOMINVM
Sephira III
Intelligentia
Sephira II
Summa Sapientia
50 Portæ Lucis
Tabulæ
Mosaicæ
Lex Moys is Vmbra
Legis æternæ
Sephira V
Sephira IV
Magnificentia
35 Principes a Seueritate originem ducentes
35 Principes a misericordia originem ducentes
365 Præcepta Legis negatiua
248 Præcepta Legis affirmatiua
Sephira VI
Sephira VII
Sephira VIII
Sephira IX
Sephira X
Malcuth
Regnum


AIM SOPH AUR - LUZ ILIMITADA - 000
AIM SOPH - ILIMITADO - 00
AIM - NADA - 0
JECHIDAH
KETHER
1
COROA
NESCHAMAH
CHIAH
BINAH
3
ENTENDIMENTO
CHOCKMAH
2
SABEDORIA
DAATH
VÉU DO ABISMO
GEBURAH
5
RIGOR
CHESED
4
MISERICÓRDIA
TIPHERET
6
BELEZA
VÉU DO PAROKHET
HOD
8
ESPLENDOR
NETZACH
7
VITÓRIA
YESOD
9
FUNDAÇÃO
RUACH
VÉU DE NEPHESCH
MALKUTH
10
REINO
NEPHESCH
B
J

Esferas & Caminhos

Malkuth

"Não creio ser um homem que saiba. Tenho sido sempre um homem que busca, mas já agora não busco mais nas estrelas e nos livros: começo a ouvir os ensinamentos que meu sangue murmura em mim."
- Demian; Hermann Hesse



Títulos: Malkuth, o Reino, A Porta. A Porta da Morte. A Porta das Trevas da Morte. A Porta das Lágrimas. A Porta da Filha dos Poderosos. A Porta do Jardim do Éden. A Mãe Inferior. Kallah, a Noiva. A Virgem. (Em hebraico: Mem, Lamed, Kaph, Vav, Tav).
Inteligência: Resplandecente.
Imagem Mágica: Uma jovem coroada sentada no trono da terra.
Localização na Árvore: Na base da Árvore da Vida.
Planeta: Terra.
Texto Yetzirático: O Décimo Caminho chama-se Inteligência Resplandecente, porque é exaltado sobre todas as cabeças a tem por assento o trono de Binah. Ele ilumina os esplendores de todas as luzes, fazendo emanar a influência do Príncipe dos Rostos, o Anjo de Kether.
Nome Divino: Adonai Malek ou Adonai ha Aretz.
Arcanjo: Sandalphon.
Qlippoth: Nanemah.
Chakra Cósmico: Olam Yesodoth, Terra.
Chakra: Muladhara.
Experiência Espiritual: A visão do Anjo da Guarda.
Virtude: Concretização.
Vício: Materialismo.
Símbolos: O altar do cubo duplo. A cruz de braços iguais. O círculo mágico. O triângulo da arte.
Arcanos do Tarot: Os 4 Dez e as 4 Princesas.
Cor em Atziluth: Amarelo.
Cor em Briah: Marrom (ou às vezes representado pelas 4 cores: Amarelo, Oliva, Vermelho e Preto).
Cor em Yetzirah: Verde Oliva.
Cor em Assiah: Preto.
Nota Musical: Fá
No Reino Animal: Vaca, Touro, Cachorro.
No Reino Mineral: Cristal de Rocha
No Reino Vegetal: Milho, Papoula, Romã, Hera, Salgueiro, Café, Cereais
Corpos: Corpo Físico
Parte do Corpo Físico: Pés e Períneo
Número: 10

Descrição

Malkuth é a manifestação final das forças da Árvore da Vida, o último estágio da energia onde ela se solidifica. Porém, Malkuth não é formada apenas pela matéria, mas também por seu aspecto psíquico e sutil.

Malkuth equivaleria à consciência do Ego, com suas necessidades imediatas. É onde a maioria da humanidade infelizmente se encontra, que não enxerga além do seu próprio umbigo. Note que Malkuth está deslocada em relação ao conjunto harmônico das outras esferas. A filosofia do "Malkuthiano" é "*Deus cuide dos assuntos dele lá em cima, que eu cuido dos meus aqui embaixo*".

Em Malkuth aprende-se a lidar com a matéria e perceber sua real influência e poder. Ignorando esta lição, o magista fatalmente fracassará se tentar elevar-se na Árvore, pois a influência dos quatro elementos o acompanhará enquanto habitar este plano. Portanto, uma operação no plano de Malkuth é realizada por uma ação no plano físico.

Caminhos

Qof - Entre Netzach e Malkuth.
Shin - Entre Hod e Malkuth.
Tav - Entre Yesod e Malkuth.

Malkuth

A Árvore da Vida abrange quatro divisões principais, derivadas dos quatro elementos tradicionais. Os três triângulos sutis superiores englobam os Elementos Fogo, Água e Ar, deixando Malkuth como única esfera "isolada" na Árvore, representando o elemento Terra. Os Cabalistas dizem que Malkuth recebe todas as influências ou emanações das outras Sephiroth, mas podemos dizer, também, que Malkuth é a "Porta do templo", a área profana que permanece externa ao Templo Sagrado, mas que o contém.

Muitas vezes é representada em quatro cores, divididos em quadrantes representando os quatro elementos: Terra, Ar, Água e Fogo. Representa o resultado final da Grande Obra, razão pela qual está diretamente relacionada com grandes arquétipos de deuses de Colheita e da Natureza.

Malkuth é o ponto mais afastado do arco em expansão (Kether), pelo qual passa toda a vida antes de retomar à sua origem.

Malkuth recebe o nome de Esfera da Terra; mas não devemos cometer o erro de achar que os cabalistas designam por Malkuth apenas a Esfera terrestre. Malkuth também é a alma da Terra - isto é, o aspecto sutil a psíquico da matéria, o número subjacente do plano físico que dá origem a todos os fenômenos físicos. Ocorre o mesmo com os quatro elementos. Eles não são a terra, o ar, o fogo, e a água literal dos físicos, mas os quatro estados em que a energia pode se manifestar.

A décima Esfera é o resultado final de todas as Operações. Ao mesmo tempo em que é o Mundo no qual vivem os profanos, é o Mundo no qual o resultado das ações do Magista deve se manifestar, daí sua correlação com o REINO. Na Jornada do herói, o Mago adentra o subconsciente para despertar, mas os resultados destas ações só se tornam visíveis quando ele retorna, mudado, para o Mundo no qual começou a Jornada.

Malkuth está relacionado à Estabilidade e à Concretização. Todas as Sephiroth são dinâmicas, desembocando o resultado de suas ações nas esferas vizinhas. Malkuth só pode ser compreendida quando estudamos YESOD junto com ela.

Também chamada de "*Plano Material*", MALKUTH precisa das Fundações de Yesod para incorporar-lhes as formas. O Reino é formado por matéria inanimada, até que os poderes de Yesod a animem e façam com que ela entre em existência. O Plano Material é o signo visível de toda uma atividade sutil invisível. Pode ser medido com instrumentos do Plano Material. Porém, onde há vida ou intenção, há a influência de Yesod, seja em cristais, metais ou químicas, seja em talismãs, objetos mágicos ou ferramentas de trabalho astral.

Esta natureza íntima de trabalho entre Yesod e Malkuth precisa ser compreendida, pois é muito importante para o trabalho oculto prático.

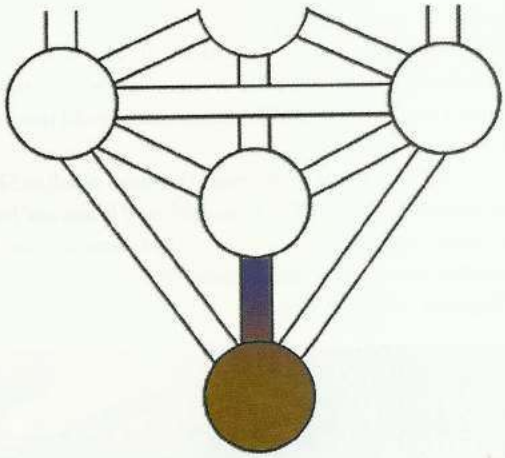
Os gregos compreenderam melhor do que ninguém o princípio de Malkuth e foram eles os fundadores da cultura européia. Eles nos ensinaram a ver a beleza na proporção e no funcionamento perfeito da geometria sagrada e na arte.

EMANAÇÕES DE MALKUTH

MALKUTH-YESOD

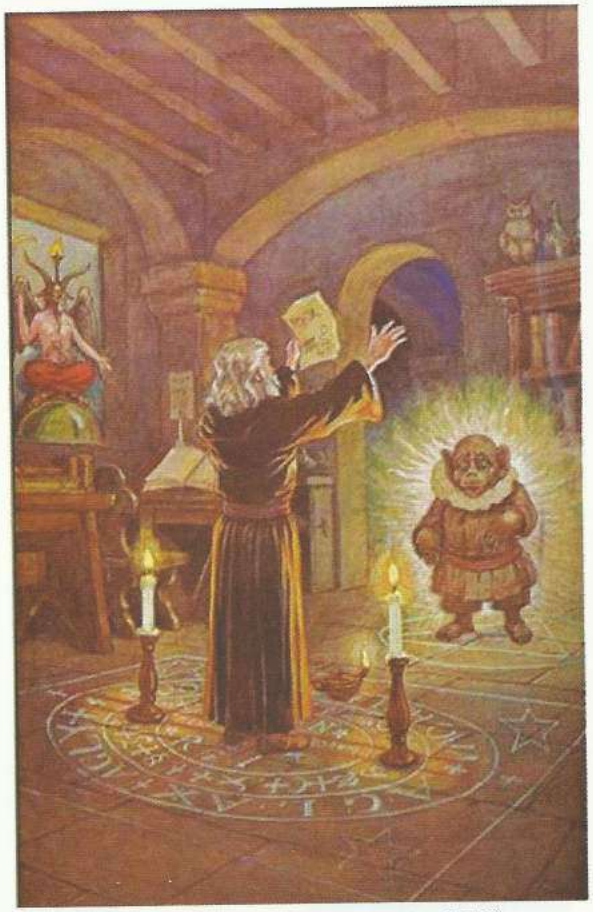
A magia também começa e termina em Malkuth. Usamos objetos, símbolos, aromas e música para sintonizar a imaginação do operador. Para este fim, eles são muito eficazes, sendo utilizados em praticamente todos os rituais magísticos e religiosos.

Os ocultistas acreditam que a concentração mental da Vontade, apoiada pela imaginação (TAV), exerce um efeito sobre certos cristais, metais e óleos. Eles utilizam essa propriedade para conservar nesses objetos as forças de um tipo particular de pensamento, de modo que essas forças possam ser facilmente despertadas à vontade, ou mesmo exercer a sua influência por meio de uma emanação constante.



Muitas cerimônias dependem, em algum grau pelo menos, do princípio das armas mágicas consagradas. Por exemplo, todo o equipamento mais importante de uma igreja ou templo, antes de ser utilizado, é sempre consagrado. Não se pode duvidar de que essa consagração é efetiva. Todo bom sensitivo ou qualquer Entidade invocada será capaz de distinguir um objeto consagrado de outro não-consagrado, desde que, é claro, essa consagração tenha sido realizada corretamente. Todo ocultista prático sente por experiência a mudança marcante que o assalta quando manipula seus instrumentos mágicos ou veste as roupas consagradas.

Toda operação mágica deve chegar a Malkuth antes de poder completar-se, pois somente em Malkuth a Força se aloja na Forma. Portanto, todo trabalho mágico se cumpre melhor na forma de um ritual executado no plano físico - mesmo que o operador trabalhe só - do que por qualquer forma de meditação que opere apenas no Plano Astral. Deve haver algo construído no Plano Físico, mesmo que sejam apenas as linhas traçadas numa Mandala, ou os sinais traçados no ar, que traz a ação ao Plano de Malkuth. A experiência prova que uma operação assim executada é muito mais efetiva do que uma operação que começa a termina no Astral.



Eliphas Levi conjurando baphomet (sec. XIX)

Na Magia, os Círculos (sejam imagens, desenhos, pantáculos, pontos riscados, círculos de pedra, etc) representam o início e o final do ciclo; e todo tipo de portal de comunicação entre o Mundo da Matéria e o Mundo Espiritual que seja desenhado no Mundo Material entra neste Arquétipo.

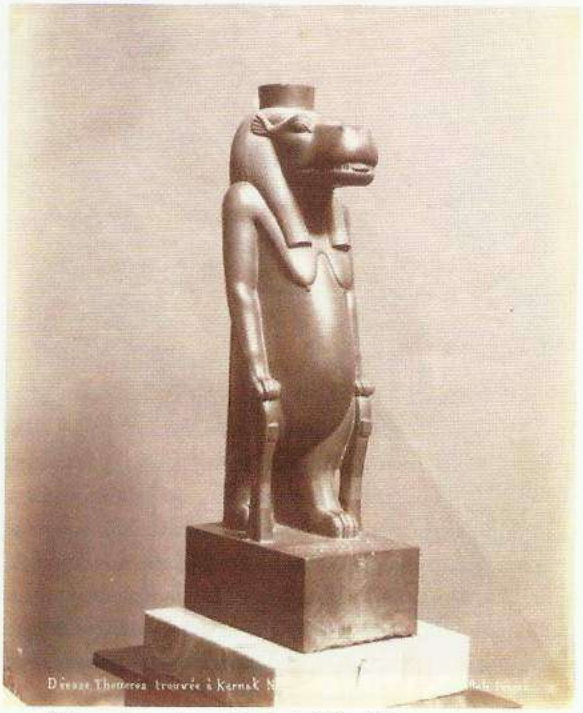
Malkuth possui uma relação especial com a Esfera de Binah. Binah é a Mãe Superior e Malkuth, a Mãe Inferior. Binah é a geradora da forma primordial e tudo o que se origina em Binah culmina em Malkuth. Esta é uma das chaves para se entender a relação entre os deuses correlacionados a esta Esfera.

Daí sua relação com o Parto e as deusas que protegem as grávidas e os recém nascidos. A conexão entre a Alma (Yesod) e o Corpo (Malkuth).

Taweret

Apesar do panteão egípcio ser vasto e com muitos deuses, existiam também os deuses populares, aqueles que a população mais pobre reverenciava e tiveram a sua importância na cultura daquela antiga civilização.

Taweret, ou Tuéris, no Antigo Egito, era a protetora das mulheres grávidas e dos nascimentos. Ela assegurava fertilidade e partos sem perigo. Adorada em Tebas, era representada em inúmeras estátuas e estatuetas sob os traços de um hipopótamo fêmea erguido, portava uma peruca feminina, tinha patas de leão, um ventre generoso de fêmea grávida, mamas pendentes e costas terminadas por uma espécie de cauda de crocodilo.



Taweret, escultura do século IV AC

Sua aparência grotesca visava, provavelmente, prevenir contra os espíritos malignos e combinar os poderes terríveis do hipopótamo, do leão e do crocodilo na proteção da mãe e de seu filho.

Ela simbolizava a fecundidade, sempre velando pelas parturientes e facilitando os nascimentos. Além de amparar as crianças, essa divindade também protegia qualquer pessoa de más influências durante o sono. Os egípcios chamavam-na de A Grande e o termo foi traduzido para Tuéris pelos gregos.

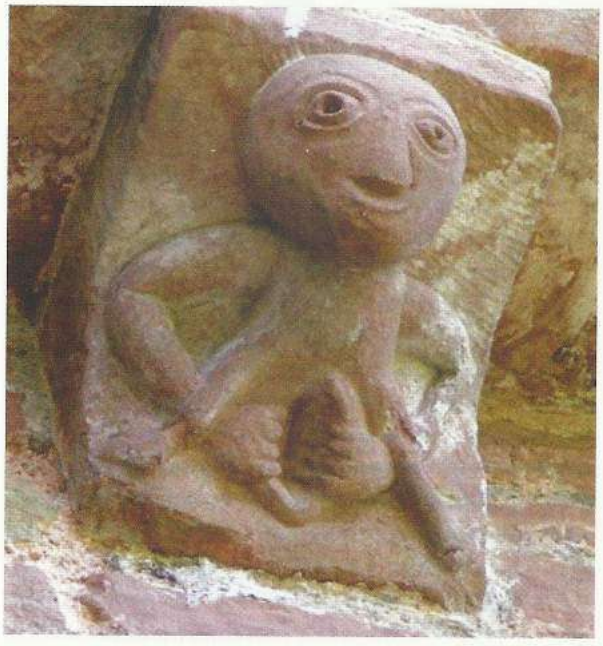
A devoção popular para com os grandes deuses sem dúvida era ponto comum, mas há indícios que as população menos provida e incultas, preferiam se entregar à proteção de divindades mais rústicas e de culto mais simples, que provavelmente se interessariam muito mais por seus modestos interesses.

O culto popular a Tuéris, A Grande, era um desses, a quem as mulheres grávidas do Egito Antigo se dirigiam pedindo um parto feliz. Embora não existissem templos dedicados a ela, há evidencias de que o seu culto fazia parte dos rituais celebrados nos altares domésticos. Além disso, é comum o aparecimento de sua imagem na decoração dos objetos de toalete e de outros de uso familiar, mostrando suas virtudes de protetora, pois ela é terrível quando defende sua prole. Adorada como a deusa do nascimento e renascimento, acompanhava os mortos, reis ou escravos.

Sheela-na-Gig

As Shila na Gigs (ou Sheela-na-Gigs) são talhas figurativas de mulheres nuas mostrando uma vulva exagerada. Encontram-se principalmente em igrejas, castelos e outras edificações, especialmente na Irlanda e Grã-Bretanha, às vezes junto a figuras masculinas. Representam a proteção durante o parto, a proteção contra a morte e o portal de acesso ao mundo dos vivos.

A Irlanda conta com o maior número de talhas Sheela na Gig conhecidas: em *The Sheela-na-Gigs of Ireland and Britain: The Divine Hag of the Christian Celts – An Illustrated Guide*, Jack Roberts e Joanne McMahon citam 101 exemplos na Irlanda e 45 altares na Grã-Bretanha.

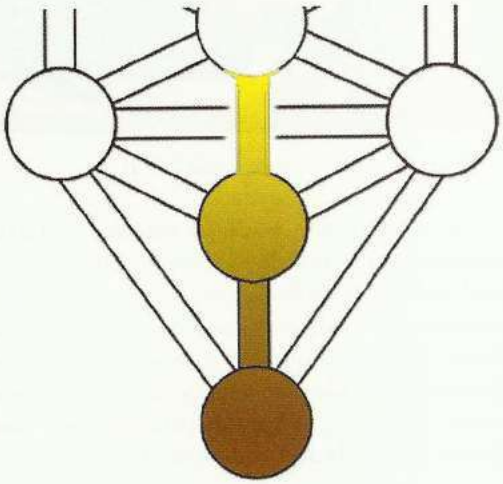


Cemitérios

Assim como Malkuth pode ser representado como o portal de entrada no Mundo Material, também é representado pelo portal de saída para o Mundo Espiritual.

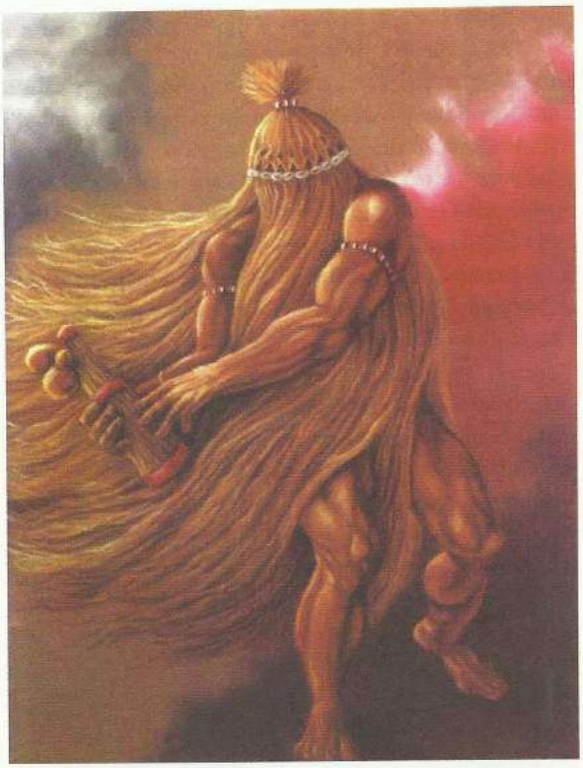
MALKUTH-TIFERET

Avançando um pouco mais no simbolismo do Portal de Malkuth representar tanto a Morte quanto o Nascimento temos o Arquétipo da passagem das almas do Cemitério para o Reino Espiritual.

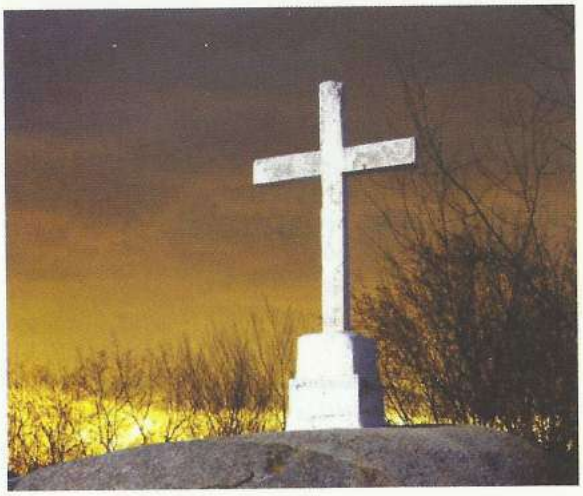


Omulu e Obaluaê

Obaluaê na Umbanda é um dos sete orixás maiores. Obaluaê, sincretizado como São Lázaro ou São Roque, é o orixá da medicina, da cura, da transformação. É o orixá jovem, que corresponde ao velho Omulu, orixá da varíola, das doenças. São dois orixás em um. Obaluaê é muito cultuado e incompreendido ao mesmo tempo dentro dos terreiros de Umbanda. Como também é o senhor das doenças, alguns terreiros procuram o não desenvolvimento do filho-de-santo que possui como orixá de cabeça, orixá regente, este orixá. Omulu, ainda, é o 'chefe' de todos os pretos-velhos, e, por isso, um orixá de extrema força e valor dentro da Umbanda.



No candomblé há uma lenda que Obaluaê, filho de Nanã, nasceu doente com o corpo coberto de chagas, e por isso Nanã o abandonou na beira da praia para que o mar o levasse. Iemanjá (Yesod) o achou e o escondeu em uma gruta na praia, cuidou de suas chagas e o cobriu com palha para que suas cicatrizes não fossem vistas. Um dia, próximo à praia acontecia uma festa em que todos os orixás dançavam em volta de uma fogueira. Iansã o viu observando de longe, veio até ele, levantou a palha de seu rosto e com sua ventarola provocou um vento tão forte que as feridas de Obaluaê saíram do corpo dele se transformando em pipoca.



O Cruzeiro das Almas

Sakpata

Sakpata é a denominação Fon do Vodum do panteão da terra. É o grande Ayi-vodun dos Ewe-fon, por isso intitulado Ayinon (o dono da terra). Considerado filho mais velho de Mawu ele é enfim, o Rei do Mundo, originariamente vodun senhor da varíola e, por extensão, de inúmeras enfermidades contagiosas que deformam o corpo. Todo o povo fon o teme enormemente e o cultua fervorosamente e possui uma grande quantidade de representações, cada uma sendo um aspecto de doenças e infecções.

São Lázaro, o Leproso

Havia um homem rico que se vestia de púrpura e linho finíssimo, e que todos os dias se banqueteava e se regalava. Havia também um mendigo, por nome Lázaro, todo coberto de chagas, que estava deitado à porta do rico. Ele avidamente desejava matar a fome com as migalhas que caíam da mesa do rico. Até os cães iam lamber-lhe as chagas. (Lucas 16:19-31)

Este mendigo, chamado Lázaro, que não deve ser confundido com o Lázaro de Betânia, que foi ressuscitado por Jesus, é o único personagem das parábolas de Jesus que possui nome próprio.

Malkuth está intensamente relacionada com os Deuses da Terra, dos ciclos de Plantação e Colheita, de Nascimento e Morte, de início e Fim de ciclos. São os santos ressuscitados da Igreja Católica e as deusas da natureza dos pagãos.

São Lázaro Ressuscitado

Lázaro de Betânia é um personagem bíblico descrito no Evangelho segundo João como um amigo que Jesus teria ressuscitado, irmão de Marta e de Maria. Seu nome provavelmente do grego corresponde ao hebraico Eleazar, e significa literalmente "Deus ajudou".

São Lazaro Ressuscitado, século XVII

De acordo com tradição católica, o Lázaro ressuscitado teria se dirigido a Provença depois da morte de Jesus em companhia de suas irmãs e de outras pessoas. Ele também teria sido o primeiro bispo de Marselha. Na Idade Média tornou-se o padroeiro dos leprosos pela associação errada feita com seu homônimo, Lázaro (mendigo e leproso), narrado na parábola mencionada por Lucas - Parábola do Lázaro e do Rico.

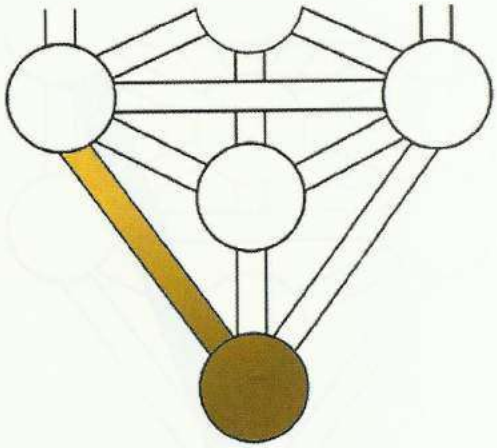
São Roque de Montpellier

São Roque (c. 1295 – 1327) é um santo da Igreja Católica Romana, protetor contra a peste e padroeiro dos inválidos e cirurgiões. É também considerado por algumas comunidades católicas como protetor do gado contra doenças contagiosas.

A sua popularidade, devido à intercessão contra a peste, é grande sendo padroeiro de múltiplas comunidades em todo o mundo católico e padroeiro de diversas profissões ligadas à medicina, ao tratamento de animais e dos seus produtos, e aos cães. A sua festa celebra-se a 16 de Agosto e é sincretizado a Obaluaê em diversas vertentes do Candomblé.

MALKUTH-HOD

Estes Arquétipos incluem todo tipo de deuses, criaturas ou demônios protetores de tesouros, guardiões das Riquezas dos Subterrâneos, permitindo a passagem apenas daqueles que possuem os códigos ou chaves corretas (ver Shin).



Goblins

Em algumas mitologias os goblins possuem grande força. Normalmente por serem seres de pouca inteligência e hábitos selvagens, moram em cavernas ou pequenas cabanas construídas com paus e peles de animais. Sua grande capacidade de sobrevivência os faz seres presentes em quase qualquer ambiente, sendo possível serem encontrados em montanhas, pântanos, desertos, pedreiras, florestas ou cidades.

Goblin Diplomats, de Jeff Elsing

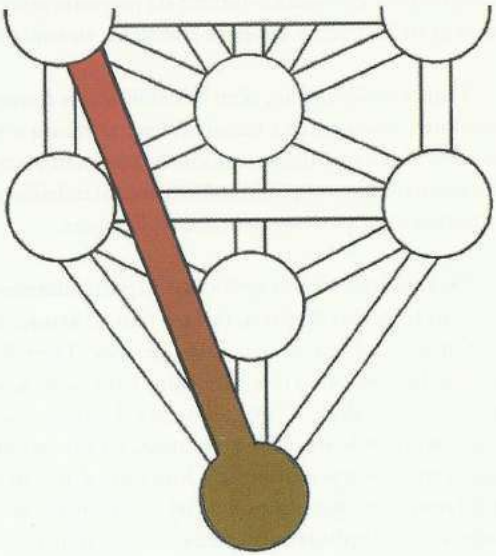
Os Goblins têm a função de distrair e fazer com que o buscador se perca dentro de um labirinto de cavernas, protegendo os verdadeiros tesouros dos olhares dos profanos.

Gárgulas

Gárgulas são os protetores dos locais sagrados, geralmente esculpidos em pedra na forma de demônios ou outras criaturas ameaçadoras, como leões ou guerreiros. Ficam do lado externo de Igrejas, Templos e Mausoléus e possuem a função de afastar os maus espíritos.

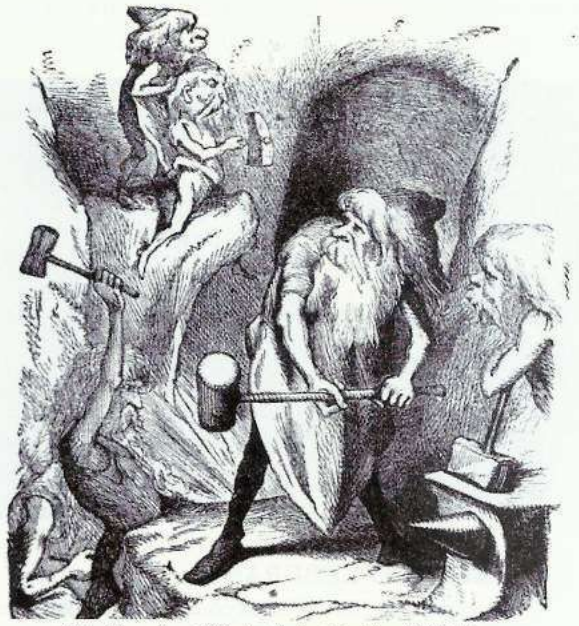
MALKUTH-GEBURAH

O principal arquétipo desta conexão inclui os anões e os seres subterrâneos forjadores das armas mágicas dos deuses. Guerreiros natos e grandes briguentos, os anões personificam a extração e cuidado com as riquezas do Plano Material e do Subterrâneo. Os deuses Forjadores (Hefestus, Vulcano, etc) representam a emanação de Geburah em direção a Malkuth.



Os Anões Ferreiros

Os Anões, de acordo com a tradição nórdica, surgiram dos vermes que carcomiam os restos mortais do gigante Ymir; segundo outra variante, nasceu dos ossos e do sangue de outro gigante da mesma linhagem. Como os demais entes os anões tinham chefe e obrigações distintas; eram exímios nos trabalhos de forja, mineração e ourivesaria.



The Dwarfs at Work, Julia Goddard (1871)

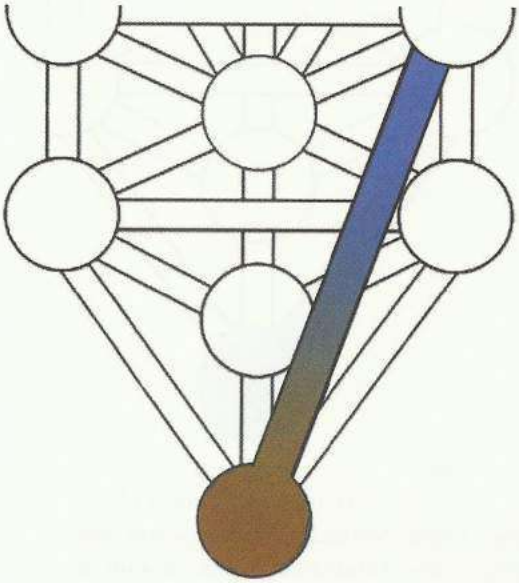
Os Anões eram seres da mesma categoria dos elfos, dos quais constituíram uma casta particular; normalmente viviam sob a terra; apresentavam-se superiores, inteligentes, muito embora não fossem belos. A maioria deles conhecia o futuro; de pequena estatura usavam grandes barbas a sugerir fortaleza, autoridade.

Senhores dos metais, além de habilíssimos ferreiros e forjadores, muitos deles trabalhavam nas minas e por isso os humanos que mais mantinham contacto com os Anões eram os mineiros, que também viviam trabalhando nas mesmas regiões desses diminutos homens.

Os anões são hábeis artífices; são particularmente peritos no trabalho de forja, faziam não só armas dos deuses mas também as jóias das deusas; Thor lhes deve seu famoso martelo Mjölnir, Frey seu navio mágico e seu Javali de Ouro, Sif seus cabelos de ouro, Freyja seu colar de ouro Brisingamen, e Odin a lança Gungnir que nada podia deter; Odin também possuía o anel Draupnir, que, como o anel de Andvari, tinha o poder de multiplicar as riquezas de quem o tivesse em seu poder.

MALKUTH-CHESED

A conexão dos arquétipos dos duendes, deuses disformes da fartura, prosperidade e riquezas. Também englobam os anões escavadores, mineradores e joalheiros, que trabalham para os deuses da riqueza subterrânea como Plutão, por exemplo, que é um Arquétipo de Chesed na Emanação de Malkuth.



Kubera

Um Deus Anão da Terra e dos Tesouros da Terra, Guardião do Norte, que vive nos Himalayas e Deus da Prosperidade e das Riquezas. Retratado como um anão gordo, careca, horrível e coberto de jóias e coroas, possuindo três pernas e apenas oito dentes

Bes

Um anão gordo e barbudo, feio ao ponto de se tornar cômico. Ele é muitas vezes representado com a língua de fora e segurando um chocalho. Quando esculpido ou pintado na parede, ele nunca aparece de perfil, mas sempre de frente, o que é único na arte egípcia. Também existem representações de Bes com características felinas ou leoninas.

Bes é um deus pouco vulgar. Ele não parece ser egípcio, mas desconhece-se a sua origem. Ele tem semelhança com deuses encontrados na África Central e do Sul. Bes era inicialmente o protetor do parto. Durante o nascimento, Bes dançava à volta do quarto, abanando o seu chocalho e gritando para assustar demônios que de outro modo poderiam amaldiçoar o recém-nascido. Depois da criança nascer, Bes ficava ao lado do berço entretendo o bebé. Quando o pequenino ria ou sorria sem motivo aparente, acreditava-se que Bes estava algures no quarto a fazer caretas.

No Norte da África, Bes também é considerado o protetor das riquezas da vila, com características que o colocam muito próximos dos Leprechauns Irlandeses (os duendes guardiões dos potes de ouro atrás do Arco-Íris). Bes poderia ser considerado uma Emanação Arquetipal de Malkuth situado entre Yesod e Chesed (lembremos sempre que os diagramas dentro do Hermetismo servem apenas para fins didáticos!) e a associação entre o filho primogênito e os tesouros é algo bastante razoável, já que são os filhos que trabalharão pelo sustento da vila.

Leprechauns

Figura mitológica do folclore da Irlanda, o Leprechaun é apresentado como um diminuto homenzinho, sempre ocupado a trabalhar em um único pé de sapato em meio às folhas de um arbusto ou "sob uma folha de labaça". Ele é tido como o sapateiro do povo das fadas. Também são conhecidos pelos nomes de Tumores, Duendes ou Gnomos.

Os leprechauns são considerados guardiões ou conhecedores da localização de vários tesouros escondidos. Para obter tais tesouros (normalmente um pote de ouro) é preciso capturar um leprechaun e não o perder nunca de vista. Caso contrário, ele desaparece no ar. Como diz o escritor Brian Froud: "*Como acontece com todos esses seres (encantados), é importante que você veja o leprechaun, ou duende irlandês, antes que ele o veja, pois ele se torna então mais cooperativo e talvez possa até levá-lo a um de seus potes de ouro escondido. Mas ele é muito astuto e traquina, capaz de desaparecer num piscar de olhos*". Acredita-se que eles também tenham uma moeda de prata mágica, que volta a sua bolsa, depois de ser gasta.

Os leprechauns são descritos como sempre alegres e vestidos à maneira antiga, com roupas verdes, um barrete vermelho ou um estranho chapéu de três pontas, avental de couro e sapatos com fivelas.

Anões Mineradores

Os Anões além de ferreiros e armeiros, eram também, os senhores dos metais; deparar-se com um anãozinho nas galerias subterrâneas, normalmente significava a existência de um bom e belo filão, uma vez que eles, excelentes mineradores, apenas trabalhariam onde a terra ocultava valiosos tesouros.

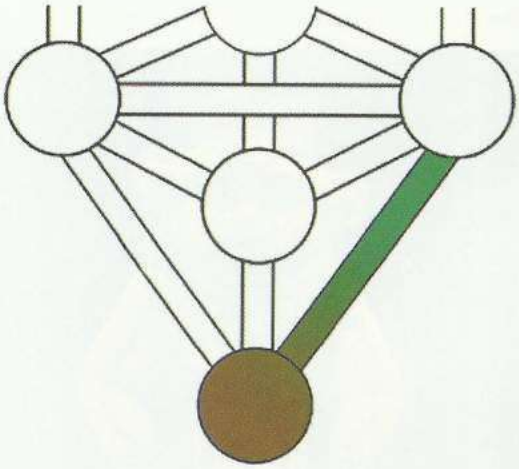
Os anões Mineradores, imortalizados como representações dos Sete Planetas no desenho "Branca de Neve", de Walt Disney.

Ebisu

Ebisu é o deus da sinceridade. Representa honestidade e trabalho. Ele é o protetor dos pescadores, navegantes, comerciantes e da saúde das crianças. Geralmente é representado na figura do pescador, pois sempre está com a cumbuca e uma vara de pescar. Dizem que Ebisu não dá o peixe, mas ensina pescar. Ter sua figura em casa ou no estabelecimento comercial garante sucesso nos negócios.

MALKUTH-NETAZCH

A Emanação de Malkuth relacionada à Morte e Renascimento da Natureza, envolvendo os Ciclos de Inverno-Primavera, mistura os Arquétipos da Mãe com o da própria Natureza.



Inanna

Inanna, na mitologia suméria, era uma irmã do deus-sol Utu, e se casou com o pastor Dumuzi, que a disputou com o agricultor Enkimdu, que, inicialmente, tinha a preferência da deusa.

Era a deusa (dingir) do amor, do erotismo, da fecundidade e da fertilidade, entre os antigos Sumérios, sendo associada ao planeta Vênus. Era especialmente cultuada em Ur, mas era alvo de culto em todas as cidades sumérias. A sacerdotisa Enheduana compôs 42 Hinos em sua homenagem; estes hinos são uma das principais fontes sobre a mitologia suméria.

Surge em praticamente todos os mitos, sobretudo pelo seu carácter de deusa do amor (embora seja sempre referida como a virgem Inanna); por exemplo, como a deusa tivesse se apaixonado pelo jovem Dumuzi, tendo este morrido, a deusa desceu aos Infernos para o resgatar dos mortos, para que Dumuzi pudesse dar vida à humanidade, agora transformado em deus da Agricultura e da Vegetação.

Ereshkigal, 1800 AC

É cognata das deusas semitas da Mesopotâmia (Ishtar) e de Canaã (Asterote e Anat), tanto em termos de mitologia como de significado. Ambas as deusas são correlacionadas ao planeta Vênus (Netzach).

Gaia

Gaia, Géia, Gea ou Gê é a Terra, a Mãe Terra, como elemento primordial e latente de uma potencialidade geradora incrível. Segundo Hesíodo, no princípio surge o Caos, e do Caos nascem Gaia, Tártaro, Eros (o amor), Érebo e Nix (a noite).

Gaia gera sozinha Urano, Ponto e as Óreas (as montanhas). Ela gerou Urano, seu igual, com o desejo de ter alguém que a cobrisse completamente, e para que houvesse um lar eterno para os deuses.

Com Urano, Gaia gerou os 12 Titãs: Oceano, Céos, Crio, Hiperião, Jápeto, Teia, Reia, Têmis, Mnemosine, a coroada de ouro Febe e a amada Tétis; por fim nasceu Cronos, o mais novo e mais terrível dos seus filhos, que odiava a luxúria do seu pai.

Ourano e Gaia, Afresco de 250 AC

Urano e Gaia geraram, então, os Ciclopes e os Hecatônquiros, gigantes de cem mãos e cinquenta cabeças. Sendo Urano capaz de prever o futuro, temeu o poder de filhos tão grandes e poderosos e os encerrou novamente no útero de Gaia. Ela, que gemia com dores atrozes sem poder parir, chamou seus filhos Titãs e pediu auxílio para libertar os irmãos e se vingar do pai. Somente Cronos aceitou. Gaia então tirou do peito o aço e fez a foice dentada. Colocou-a na mão de Cronos e os escondeu, para que, quando viesse Urano, durante a noite não percebesse sua presença. Ao descer, Urano, para se unir mais uma vez com a esposa, foi surpreendido por Cronos, que atacou-o e castrou-o, separando assim o Céu e a Terra. Cronos lançou os testículos de Urano ao mar, mas algumas gotas caíram sobre a terra, fecundando-a.

Do sangue de Urano derramado sobre Gaia, nasceram os Gigantes, as Erínias e as Melíades. Após a queda de Urano, Cronos subiu ao trono do mundo e libertou os irmãos. Mas vendo o quanto eram poderosos, também os temia e os aprisionou mais uma vez. Gaia, revoltada com o ato de tirania e intolerância do filho, tramou uma nova vingança.

Pacha Mama

Pacha Mama ou Pachamama é a divindade máxima dos Andes peruanos, bolivianos, do noroeste argentino e do extremo norte do Chile. Vários autores consideram Pachamama uma divindade relacionada com a terra, a fertilidade, a mãe, o feminino. Pacha Mama é uma deusa que produz, que engendra, que faz a natureza brotar e florescer. Segundo a tradição, sua morada está no Cerro Blanco (Nevado de Cachi).

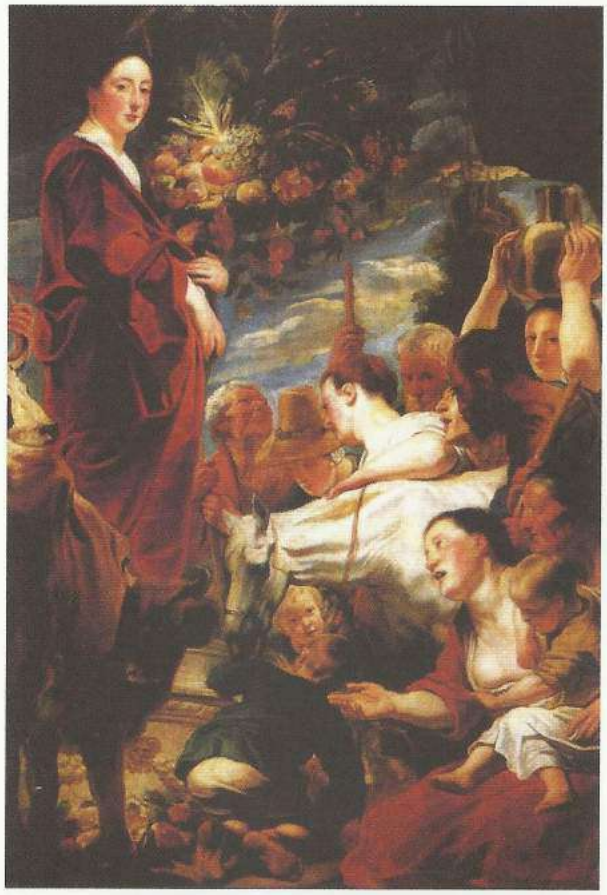
Ceres / Demeter

Ceres, na mitologia romana, equivalente à deusa grega, Deméter, filha de Saturno e Cibele, amante e irmã de Júpiter, irmã de Juno, Vesta, Netuno e Plutão, e mãe de Proserpina com Júpiter.

Patrona da Sicília, Ceres pediu a Júpiter para que a Sicília fosse colocada nos céus; como resultado, e porque a ilha tem forma triangular, Júpiter criou a constelação Triangulum, um dos antigos nomes da Sicilia.

Ceres era a deusa das plantas que brotam (particularmente dos grãos) e do amor maternal. Diz-se que foi adotada pelos romanos em 496 AC. durante uma fome devastadora, quando os livros Sibilinos avisaram para que se adotassem a deusa grega Deméter, Proserpina (Perséfone) e Dionísio.

A deusa era personificada e celebrada por mulheres em rituais secretos no festival de Ambarvalia, em Maio. Existia um templo dedicado a Ceres no monte Aventino em Roma. O seu primeiro festival era a Cereália ou *Ludi Ceriales* (jogos de Ceres), instituídos no século III AC. e celebrados anualmente de 12 de abril a 19 de abril. A veneração de Ceres ficou associada às classes plebeias, que dominavam o comércio de cereais. Sabe-se muito pouco sobre os rituais de veneração a Ceres; um dos poucos costumes que foram registrados era uma prática de apertar ligas nas caudas das raposas e que eram largadas no Circo Máximo.



Oferenda a Ceres, de Jacob Jordens (1618)

Ela tinha doze deuses menores que a assistiam, e estavam encarregados de aspectos específicos da lavoura. Ceres era retratada na arte com um cetro, um cesto de flores e frutos e tinha uma coroa feita de espigas de trigo.

Perséfone / Proserpina

Na mitologia grega, Perséfone, equivalente a Proserpina na Mitologia Romana, é a deusa das ervas, flores, frutos e perfumes. É filha de Zeus e Demetra, a deusa da agricultura, estações anuais, casamento e feminilidade; tendo nascido após o casamento de seu pai com Métis e antes do casamento com Hera. Criada no Olímpo, lar da nobreza divina, Perséfone foi sequestrada por seu tio Hades, mudando-se para o mundo inferior. Socorrida por seu meio-irmão Hermes, Perséfone passou a morar metade do ano no Olímpo nas estações primavera e verão e outra no mundo dos mortos nas estações de outono e inverno, quando era chamada de Koré pelos demais deuses ctônicos.

Rapto de Prosérpina, de Luca Giordano (1686)

Hades e Perséfone tinham uma relação calma e amorosa. As brigas eram raras, com exceção de quando Hades se sentiu atraído por uma ninfa chamada Menthe, e Perséfone, tomada de ciúmes, transformou a ninfa numa planta, destinada a vegetar nas entradas das cavernas, ou, em outra versão, na porta de entrada do Reino dos Mortos. Perséfone interferia nas decisões de Hades, sempre intercedendo a favor dos heróis e mortais, e sempre estava disposta a receber e atender os mortais que visitavam o reino dos mortos a procura de ajuda. Apesar disso, os gregos a temiam e, salvo exceções, no dia a dia evitavam falar seu nome (Perséfone) chamando-a de Hera infernal.

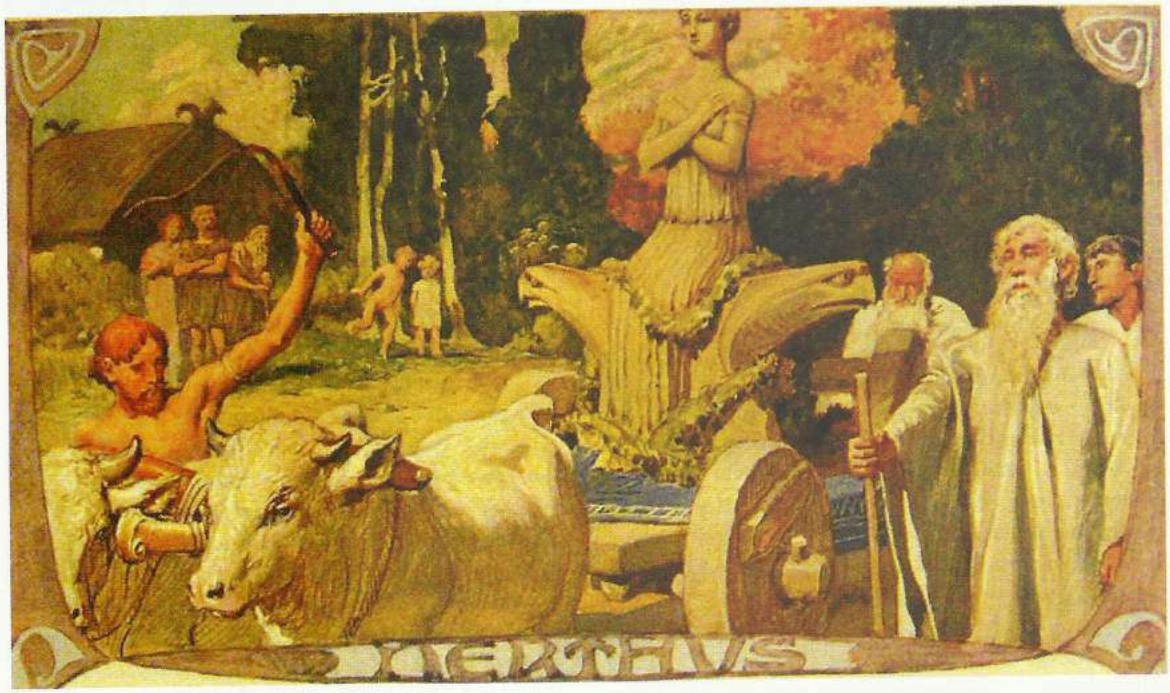
Nerthus / Njoror / Hertha

Seu nome vem da tradução ao latim de Njoror por Tácito, em sua obra *De origine et situ Germanorum*. Tácito descreve o culto e os sacrifícios praticados em um lago, que posteriormente se identificou como a ilha dinamarquesa de Fiônia.

A obra de Tácito foi uma recompilação de relatos pelo que, provavelmente por não estar muito relacionado com os deuses germânicos, tenha modificado o nome original de Njoror para Nerthus, o qual foi logo empregado pelos teutões. Outros nomes que Nerthus recebe são Hlodin, Eartha e Hertha. Ela é a Mãe Terra, representando a fertilidade da terra cultivada. Possuía um carro que era puxado por duas vacas, às quais se pode relacionar com a vaca primogênita da criação, Audumbla. Nerthus é uma das primeiras deusas dos povos germânicos.

Cibele

Cibele ou Cíbele era uma deusa originária da Frígia. Designada como *Mãe dos Deuses* ou *Deusa mãe*, simbolizava a fertilidade da natureza. O seu culto iniciou-se na região da Ásia Menor e espalhou-se por diversos territórios da Grécia Antiga. Sob o antigo título grego, *Potnia Theron*, também foi associada à deusa-mãe minóica, cujo culto remonta ao período neolítico da "*Senhora dos Animais*". Cibele tornou-se uma divindade do ciclo de vida-morte-renascimento ligada à ressurreição do filho e amante Átis.



Nerthus, de Emil Doepler (1905)

Cibele era representada, frequentemente, com uma coroa de muralhas, que simboliza o seu poder militar como protetora e, ao mesmo tempo, arrasadora de cidades, com leões por perto ou num carro puxado por esses animais e uma cornucópia, o corno (chifre) da abundância, referente a fertilidade e riqueza.

Cibele permaneceu no Templo da Victoria até que seu próprio templo fosse dedicado, em 191 a.C. A deusa teria vindo acompanhada por seus sacerdotes, os galli, e seus rituais foram gradativamente incorporados ao calendário dos festivais. Apesar de seu caráter estrangeiro, Cibele, tornada Magna Mater, passou à lista das maiores divindades a partir desta data.

Cicero, Pro Gaelico

Danu

Dana (também conhecida como Danu, Anu ou Ana), considerada a Deusa Mãe, progenitora das outras divindades. Representando a força ancestral da Terra, a fertilidade, a vida e a morte, Dana foi posteriormente considerada como a representação da tríplice manifestação divina, da qual sobreviveu até hoje somente o culto à Brighid, cristianizada e fervorosamente venerada como a milagreira Santa Brígida.

Apesar do seu culto ter sido proibido pelo cristianismo e seu nome aos poucos ser esquecido, Danu está presente em toda a parte da Irlanda, seja nos verdes campos, no perfil arredondado das montanhas ou no sussurro dos riachos.

O Seu lugar sagrado no Condado de Kerry, chamado Paps of Anu, reproduz, na forma das duas colinas, Seus fartos seios, cujos mamilos são formados por cairns, os antigos amontoados de pedras que foram formados pelas oferendas de pedras levadas pelos peregrinos ao longo dos tempos, em sinal de reverência e gratidão.

Estátua de Danu

"No início havia o Vazio, a vastidão do Nada,
a supremacia da criatividade não-diferenciada
Do vazio nasceu o Caos,
Da união entre o vazio e o caos originou-se Ana,
a Grande Sonhadora, Criadora e Tecelã dos mundos,
em cujo ventre fértil resplandeciam estrelas e planetas.
Da união entre Sonho e o nosso Sol foram criados
a Mãe Terra, o Pai Céu e o oceano, os ancestrais primevos.
Entre o céu e a Terra surgiram os Seres Brilhantes,
os Dakinis e os Dakas que trouxeram a luz ao mundo.
E do ventre de Ana, tocado pela luz das Plêiades,
nasceram os Tuatha de Danann, o povo da deusa Danu."

Kathy Jones, "The Well of Ana"

Mãe Natureza na Alquimia

A Imagem mágica de Malkuth é uma jovem mulher, coroada e velada. Nas mitologias antigas, poderia ser Perséfone, Ceres ou Gaia, velada, pois as forças espirituais ainda estão ocultas pela forma exterior (forças que só se manifestarão plenamente no Entendimento de Binah). Binah é a Mãe Celestial enquanto Malkuth é a Princesa em desenvolvimento. A deusa da Natureza é sequestrada ou capturada pelas forças do Inverno e libertada pelo herói solar, que traz consigo a Primavera.

Mãe Natureza, século XVII

Malkuth recebe o nome de REINO, ou seja, o local de riquezas onde o REI governa. Na alquimia, este Rei é o Microprosopos, ou seja, as seis Esferas Centrais. Desta forma, consideramos Malkuth como a Esfera de Manifestação destas energias, como resultado do árduo trabalho do Autoconhecimento.

MALKUTH-MALKUTH

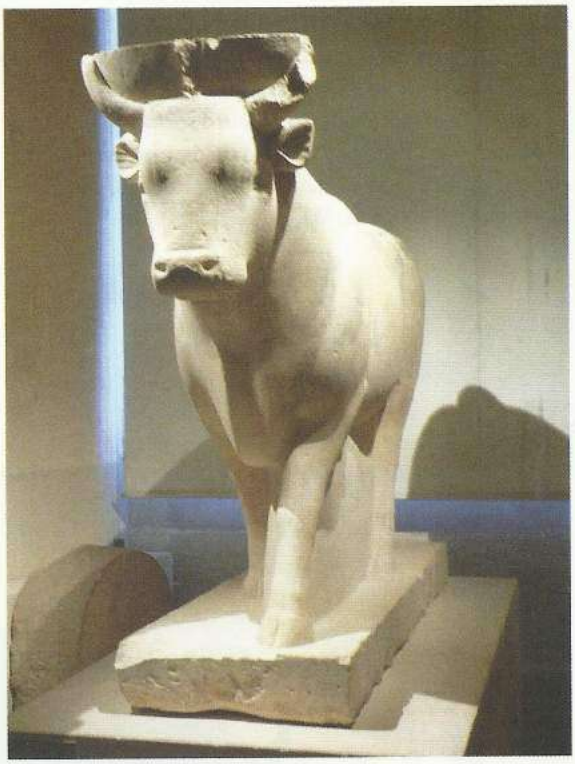
A energia do trabalho na Terra, geralmente simbolizada por um Animal sagrado, de trabalho pesado, como um touro, boi ou vaca.

O Touro Ápis

Antiga Divindade Agrária, simbolizava a força vital da natureza e sua força geradora. Dizia a lenda que Ptah, sob a aparência de fogo celeste, engravidou uma vaca virgem que concebeu um touro preto, o qual se tornou o porta-voz ou o duplo de Ptah.

Esse touro negro sagrado de Mênfis deveria ter certos sinais ou manchas: na fronte, uma mancha branca quadrada; no dorso, a figura de um abutre ou de uma águia; sob a língua, um nó em forma de escaravelho; os pêlos da cauda numa mescla de branco e preto e, enfim, um crescente branco sobre o lado direito do corpo.

Encontrado um bezerro com tais características pelos sacerdotes especiais chamados os Bastões de Ápis, o animal era conduzido a Mênfis em uma barca dourada e em grande pompa, depois de ter sido nutrido unicamente por mulheres durante 40 dias. Uma vez entronizado cerimoniosamente, vivia no seu santuário, ao lado do deus Ptah, a mais importante divindade menfita, da qual era tido como o arauto, a imagem viva. Sua mãe, um animal também reverenciado, era sua esposa legítima, mas tinha também vacas concubinas cuidadosamente escolhidas.



O Touro Ápis, aprox. 800 AC

Vacas Sagradas na Índia

A vaca foi possivelmente reverenciada porque os Hindus dependiam delas para consumo de leite e derivados, para lavrar os campos e por seu esterco, fonte de combustível e fertilizante. Assim, o status da vaca como zeladora a levou a ser identificada como uma figura quase maternal, daí o termo *Gau Mata* (Mãe Sagrada).

Nos dias antigos o gado era limitado a poucas pessoas afortunadas, as vacas eram valorizadas como o ouro ou dinheiro. Além disso, tem sido sugerido pelo autor e orador Terence McKenna que a reverência religiosa para a vaca é o resultado da associação precoce

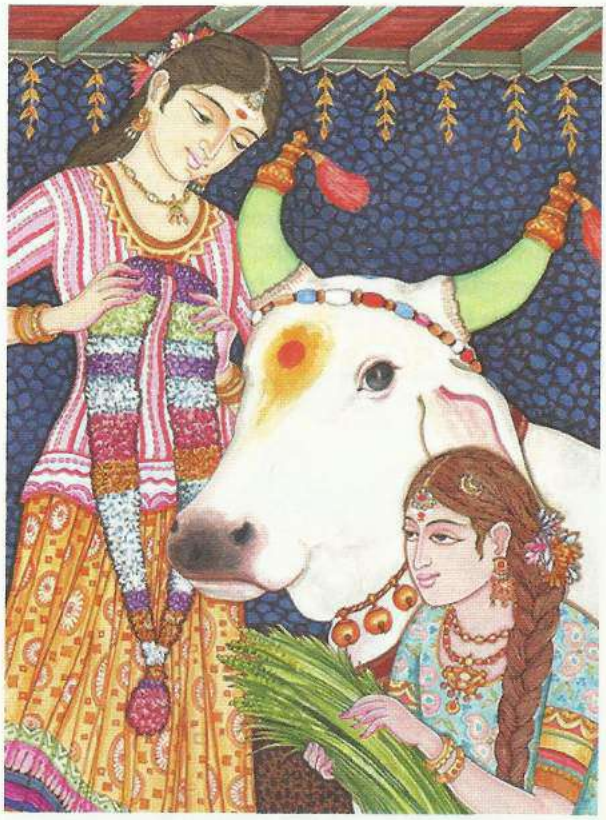
da humanidade ao cogumelo *Psilocibina*, assim esta associação se desenvolveu como resultado da descoberta do referido cogumelo em excremento do animal, que promovia estados alterados de consciência.

A Vaca Aumdumbla

Na mitologia nórdica, Audumbla (ou Audhumla, Audhumbla) era a vaca alimentadora, a Mãe Terra, nascida como Imer, do gelo derretido.

A vaca, para os germânicos, era o ancestral da vida, símbolo da fecundidade. Das tetas da vaca Audumbla corriam quatro rios de leite, ela se alimentava do sal que o gelo continha, e que ela fundia ao lamber.

Enquanto Imer bebia o leite e ganhava novas forças, a vaca fez surgir, das cálidas gotas que salpicavam os rochedos cobertos de neve, outro ser vivo e de forma humana, Búri. Primeiro, seus cabelos tomaram forma, depois a cabeça e por fim o corpo todo. Búri, que gerou Borr, que gerou Odin, Vili e Ve.

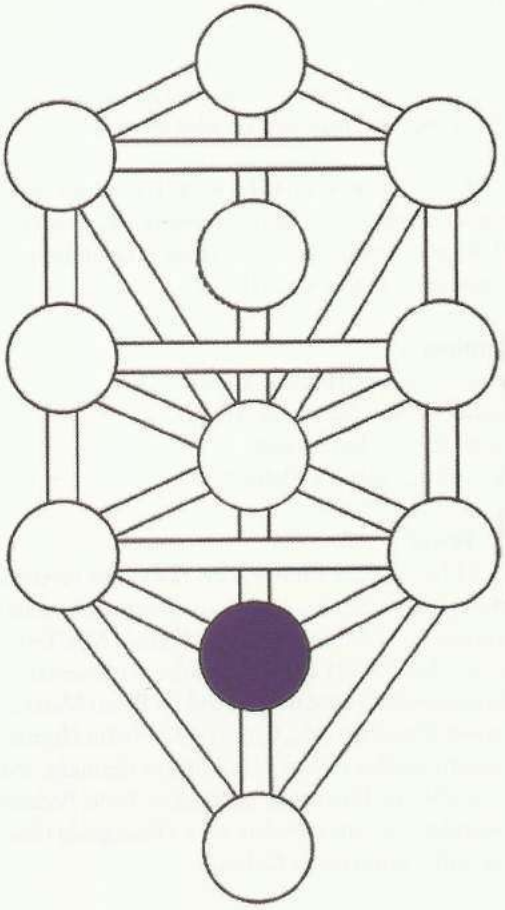


A Vaca no Hinduismo, Himalayan Academy (2007)

Aumbumbla, de Nicolai abrahamAbildgaard (1790)

Yesod

"O pensamento precede o desejo."
- Helena Petrovna Blavatisky



Título: Yesod, Fundação, Base, Esfera da Ilusão. (Em hebraico: Yod, Sameck, Daleth).
Inteligência: Pureza ou Clareza
Imagem Mágica: Um belo homem nu.
Localização na Árvore: Na base do Pilar do Meio.
Planeta: Lua.
Texto Yetzirático: O Nono Caminho chama-se Inteligência Pura, porque purifica as Emanações. Prova a corrige o desenho de suas representações e dispõe a unidade em que elas estão desenhadas, sem diminuição ou divisão.
Nome Divino: Shaddai-el-Chai
Arcanjo: Gabriel.
Qlippoth: Gamaliel.
Chakra Cósmico: Levannah , Lua.
Chakra: Svadisthana.
Experiência Espiritual: Mecanismo do Universo.
Virtude: Humildade.
Vício: Acídia, Preguiça
Símbolos: Perfurmes, Sandálias, Lua Crescente, Espelho Mágico, Bola de Cristal, Arco-e-flecha.
Arcanos do Tarot: Os 4 Noves.
Cor em Atziluth: Índigo.
Cor em Briah: Violeta.
Cor em Yetzirah: Púrpura.
Cor em Assiah: Citrino salpicado de Azul.
Nota Musical: Mi
No Reino Animal: Lebre, Elefante, Tartaruga
No Reino Mineral: Prata (Metal), Pérola, Ametista (Pedra)
No Reino Vegetal: Jasmim, Lírio, Rosa Branca, Damiana, Mandrágora e Gingseng
Corpos: Corpo Astral ou campo das Emoções
Parte do Corpo Físico: Aparelho genital
Número: 9

Descrição

Yesod é o depósito de imagens do inconsciente humano ou plano astral ou luz astral. Como as águas do mar refletem a luz do sol, ela reflete (filtra) a imagem de Tiferet. A "refração" mística ilude. Belas ou terríveis as figuras do inconsciente tanto auxiliam quanto ludibriam. Quase sempre não são claras, principalmente nos sonhos, porém por trás, reside a verdade. A ato reflexivo é presente em Malkuth, pois tudo que existe na sephirah da terra é construído antes na do Ar (segundo os chineses, o símbolo vem antes do objeto).

Yesod é a *Fundação*. Representada pelos órgãos sexuais humanos, esta Sephirah carrega a força sexual, a libido, o impulso instintivo gerador da vida.

Seu planeta é a Lua, astro símbolo do comportamento feminino. Inconstante, misterioso, belo. Rege as marés, sendo as águas o caminho para o autodescobrimento (Atu XII).

Caminhos

Sameck - Entre Tiferet e Yesod.
Tzaddi - Entre Netzach e Yesod.
Resh - Entre Hod e Yesod.
Tav - Entre Yesod e Malkuth.

Yesod

O Estudo dos símbolos de Yesod nos revela dois grupos aparentemente antagônicos. Por um lado, temos a concepção de Yesod como a Lua, a Grande Mãe Yemanjá que dá a luz a toda a humanidade, representando a Fundação como a base na qual todo o Plano Material se manifesta. Por outro lado, temos na Kabbalah Hermética a imagem mágica de um belo homem desnudo, muito forte, no Nome Divino de Shaddai, o Todo Poderoso, nos Kerubim, os Anjos Poderosos e a Energia da Grande Força, sob o governo de Gabriel.

Como conciliar estes dois conceitos? A resposta encontra-se nos textos do Sepher Yetzirah: "*Ele purifica as Emanações. Prova e corrige o desenho de suas representações, dispõe a unidade em que elas estão desenhadas sem diminuição ou divisão*". Esse conceito é esclarecido, ainda, pela natureza da experiência espiritual atribuída a Yesod, que é descrita como "*A visão do Mecanismo do Universo*", que Jung chama de Sincronicidade. Em Yesod aprendemos que "*nada é por acaso*".

Temos, então, a ideia de que as águas fluidas de Netzach, reunindo-se e organizando-se nas formas de Hod, são corrigidas e finalizadas em Yesod antes de se manifestarem em Malkuth. Ao final destas fundamentações, compreende-se a Mecânica do Universo. Se compararmos o Plano Material a um grande navio (não por acaso o grande símbolo que representa Yesod é o Mar), o Plano astral seria a casa das máquinas.

Eliphas Levi chamou esta substância de "Luz Astral". O Éter do Sábio, o Akasha, a Quintessência, dependendo da filosofia que você esteja estudando. Shakespeare disse que esta seria "a matéria da qual os sonhos são feitos".

O Universo material é um enigma complicado para o materialista, porque ele insiste em tentar explicá-lo em termos de seu próprio Plano, o que é algo que não pode ser feito em nenhuma esfera de pensamento. Só podemos explicar uma coisa relacionando-a com um todo maior. Os quatro elementos dos antigos encontram sua explicação em um quinto elemento, transubstancial. O Éter que está além do manifestado. Assim, encontramos em Yesod o quinto imanifesto dos quatro elementos de Malkuth.

Nossa Senhora, Santa Maria, na figura da Grande Mãe Celestial para os Católicos.

Podemos conceber Yesod, portanto, como o receptáculo ou ventre de todas as outras Esferas, como o único e imediato transmissor destas emanações a Malkuth, o Plano Físico. Como diz o Sepher Yetzirah, é na Esfera de Yesod que ocorrem as operações destinadas a corrigir a Esfera da Matéria Densa. Yesod, portanto, é a Esfera essencial de qualquer magia que pretende agir no mundo físico.

A Matéria Astral de Yesod pode ser moldada pela mente, através da Imaginação e da Visualização, que são atributos básicos de estudo em qualquer Ordem Iniciática. Não se pode adentrar os Mistérios da Árvore da Vida sem desenvolver primeiro a capacidade de imaginação e criação dentro de nós mesmos.

Do ponto de vista da magia prática, Yesod é a esfera mais importante. Se considerarmos a Árvore da Vida como um todo, veremos claramente que ela opera em tríades, tendo as Três Supremas suas correspondências num arco intermediário em Chesed, Geburah e Tiferet.

Quem quer que tenha alguma experiência da Kabbalah prática sabe que, para todos os efeitos práticos, Tiferet é Kether para nós, enquanto habitamos esta casa de carne, pois nenhum homem pode ver a face de Deus a sobreviver. Só podemos ver o Pai refletido no Filho e Tiferet "mostra-nos o Pai".

Netzach, Hod e Yesod formam a Tríade Inferior, ofuscada por Tiferet, assim como o Eu Inferior é ofuscado pelo Eu Superior. Pode-se dizer, de fato, que as quatro Sephiroth inferiores formam a personalidade, ou unidade de encarnação da Árvore; que a Tríade intermediária de Chesed, Geburah a Tiferet forma a individualidade, ou Eu Superior; a que as Três Supremas correspondem à Centelha Divina.

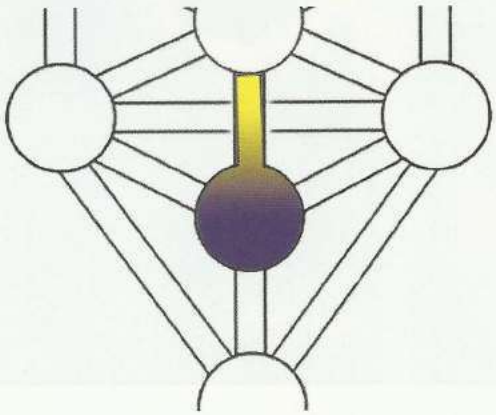
Embora cada Esfera emane sua sucessora, as Tríades são sempre representadas (uma vez emanadas em equilíbrio), como um par de opostos manifestando-se numa Terceira Funcional. Na Tríade Inferior, encontramos Netzach e Hod equilibradas em Yesod, que é concebida como a receptora de suas emanações. Mas não podemos esquecer também que ela recebeu também as emanações de Tiferet (nosso Sagrado Anjo Guardião), e, por meio de Tiferet, recebemos as emanações de Kether, porque há sempre uma linha de força operando em sentido descendente num Pilar. E é de Yesod que Malkuth recebe o influxo das forças divinas.

Yesod também é de grande importância para o magista prático, porque ela é a primeira Esfera que entramos em contato quando começamos a nos elevarmos nos Planos Mentais e Astrais, erguendo nossa consciência acima de Malkuth. Tendo trilhado o terrível caminho de Saturno, o mago adentra em Yesod, a Casa do Tesouro e das Imagens, a Esfera de Maya, a Ilusão.

EMANAÇÕES DE YESOD

YESOD-TIFERET

A Imaginação e a Intuição emanando em direção da Essência. O Arquétipo mais tradicional para representar esta energia é a "Anunciação", ou a descida de um anjo até uma mulher grávida para anunciar a chegada de um Avatar, Sábio ou Profeta. Representa também a concepção da Criança da Esperança.



O Arcanjo Gabriel e a Anunciação

A Anunciação, também conhecida como Anunciação da Virgem Maria, é a celebração cristã do anúncio pelo Arcanjo Gabriel para a Virgem Maria que ela seria a mãe de Jesus Cristo. Apesar da virgindade, Maria milagrosamente conceberia uma criança, que seria chamada de Filho de Deus. Gabriel disse a Maria ainda que deveria chamar a criança de Jesus (Salvador). Muitos cristãos celebram este evento na festa da Anunciação, em 25 de março, exatamente nove meses antes do Natal. De acordo com a Bíblia (em Lucas 1:26), a Anunciação ocorreu no "no sexto mês" da gravidez de Isabel, a prima de Maria e mãe de João Batista.

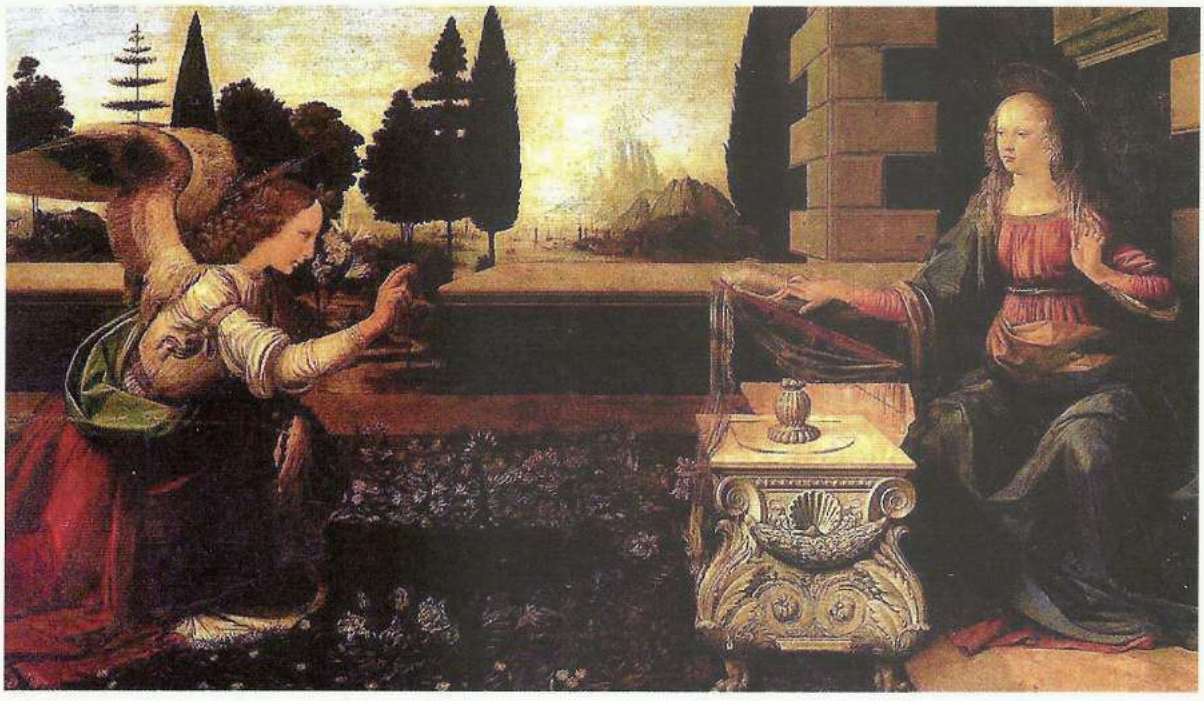
Ao Anjo Gabriel foi confiada a missão mais alta que jamais havia sido confiada a alguém: anunciar o nascimento do Filho de Deus. Por isso, é muito admirado desde a antiguidade. O termo de apresentação quando apareceu a Zacarias para anunciar-lhe que ia ter por filho João Batista foi este: "Eu sou Gabriel, o que está na presença de Deus."

(Lucas 1:19)

São Lucas disse: "Foi enviado por Deus o anjo Gabriel a uma cidade da Galileia, a uma virgem chamada Maria, e chegando junto a ela, disse-lhe: "Salve Maria, cheia de graça, o Senhor está contigo". Ela ficou confusa, mas disse-lhe o anjo: "Não tenhas medo, Maria, porque estais na graça do Senhor. Conceberás um filho a quem porás o nome de Jesus. Ele será filho do Altíssimo e seu Reino não terá fim".

(Lucas 1:26-38)

A Anunciação é um dos mais frequentes temas da arte cristã, tanto no oriente quanto no ocidente, principalmente durante a Idade Média e o Renascimento, e figura no repertório de quase todos os grandes mestres. As imagens da Virgem Maria e do Anjo Gabriel, emblemáticas da pureza e da graça, eram o tema favorito na arte mariana católica romana. Obras sobre o tema foram criadas por artistas como Sandro Botticelli, Leonardo da Vinci, Caravaggio, Duccio e Murillo, entre outros. Os mosaicos de Pietro Cavallini em Santa Maria in Trastevere (1291), o afresco de Giotto na



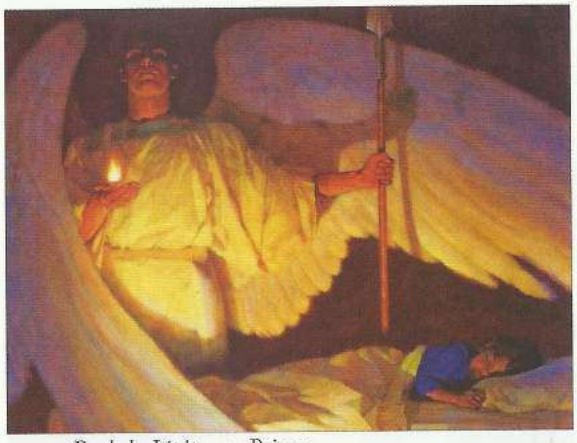
A Anunciação, de Leonardo DaVinci (1475)

Capela Scrovegni em Pádua (1303), o afresco de Domenico Ghirlandaio na igreja de Santa Maria Novella (1486) e a escultura dourada de Donatello na Basílica de Santa Croce (1435), ambas em Florença, são exemplos famosos.

A Anunciação, de El Greco. (1600)

O Anjo Rochel

O Anjo ROCHEL significando "Deus que tudo vê", se situa na esfera de Yesod e trabalha com assuntos da esfera de Tiferet. Quem tem Rochel como Anjo Solar não aceita ver ninguém sendo humilhado ou desprezado e, desde criança, é visto defendendo os mais fracos, por isso, acaba fazendo grandes e valorosos amigos ao longo de sua vida. Sua intuição a faz trilhar os caminhos menos espinhosos na vida e se destaca no trabalho, devido à sua criatividade. Porém, o reconhecimento não costuma vir rápido; é preciso se adaptar às mais diversas situações e amadurecer muito, para que o melhor de você desponte aos olhos de todos. No amor: conquista o coração de quem deseja com muita facilidade, mas demora um pouco a assumir compromisso de casamento. Porém, quando sente que encontrou a pessoa certa, faz de tudo para participar de sua vida, principalmente da profissional. Usa sua intuição para curtir os momentos bons e afastar os ruins. Sua pedra é Jaspe, sua essência é Noz Moscada. Suas ervas são: Eucalipto, gervão, pinheiro e seu Metal é Estanho.



Rochel - Júpiter em Peixes.

A Virgem Maria

Na Igreja Católica, Maria é reconhecida pelo título de Bem-Aventurada, em reconhecimento a sua assunção ao céu e a sua capacidade de interceder em favor daqueles que recorrem a ela por meio de orações e práticas devocionais. Os ensinamentos católicos deixam claro que Maria não é considerada divina e orações a ela dirigidas não são respondidas por ela, mas por Deus. Os cinco dogmas católicos em relação a Maria são: Mãe de Deus, Nascimento Virginal de Jesus, Perpétua Virgindade de Maria, Imaculada Conceição e Assunção de Maria.

Mais do que em qualquer outro grupo cristão, a Santíssima Virgem ocupa um lugar destacado entre os católicos, que além de possuírem doutrinas e ensinamentos teológicos relacionados a Maria, também celebram as festas em honra aos seus títulos, cantam hinos, rezam uma variedade de orações e peregrinam a templos marianos.

O Catecismo da Igreja Católica diz que "A devoção da Igreja à Santíssima Virgem é intrínseca ao culto cristão".

Os católicos romanos têm realizado atos de consagração a Maria em diferentes níveis, seja pessoal, social ou regional. Ensinamentos católicos afirmam que a consagração a Maria não diminui ou substitui o amor por Deus, muito pelo contrário, o reforça, portanto, todas as consagrações são de certa forma feitas a Deus.

O crescimento da devoção mariana no século XVI, inspirou santos católicos a escreverem livros como *Glórias de Maria* (de Afonso de Ligório) e *Tratado da Verdadeira Devoção à Santíssima Virgem Maria* (de Louis-Marie Grignion), que enfatizam a veneração mariana e ensinam que "o caminho para Jesus é por intermédio de Maria". Devoções marianas são, às vezes, ligadas à devoção cristocêntrica, como por exemplo, a Aliança dos Corações de Jesus e Maria.

As principais devoções a Maria incluem as Sete Dores de Maria, o Santo Rosário e o Escapulário, e as principais orações são Ave Maria, Angelus, Salve Rainha, Lembrai-vos e o Magnificat.

Ísis

A mais ilustre das deusas egípcias. É representada à procura de Osíris, seu irmão-esposo defunto, que ressuscita com seu sopro; ou aleitando seu filho Hórus; ou acompanhando ritos funerários. Ísis protege os mortos debaixo de suas asas e ressuscita-os. Parece ter simbolizado, de início, a deusa do lar, por sua fidelidade e devotamento. Mas, depois de ter roubado, segundo uma lenda, o nome secreto do deus supremo, Rá, seu poder se estendeu sobre o universo, como poder divino. Todo ser vivo é uma gota do sangue de ísis. Por isto, tanto no Oriente Médio quanto na Grécia e em Roma, e em toda a bacia do Mediterrâneo, Ísis foi adorada como a deusa suprema e universal.

Oh benevolente Ísis
que protegeu o seu irmão Osíris,
que procurou por ele incansavelmente,
que atravessou o país enlutada,
e nunca descansou antes de tê-lo encontrado.
Ela, que lhe proporcionou sombra com suas asas
e lhe deu ar com suas penas,
que se alegrou e levou o seu irmão para casa.
Ela, que reviveu o que, para o desesperançado, estava morto,
que recebeu a sua semente e concebeu um herdeiro,
e que o alimentou na solidão,
enquanto ninguém sabia quem era...

Em todos os círculos esotéricos, ela será considerada como a iniciadora, aquela que detém os segredos da Vida, da Morte e da Ressurreição. A Cruz Ansata (Ankh) ou o Nó de Ísis são os símbolos dos seus poderes infinitos. Nas religiões fundadas nos mistérios, dos primeiros séculos da era cristã, encarna o princípio feminino de toda fecundidade e de toda transformação.

YESOD-YESOD

Representa o Aspecto Lunar puro, a representação da Lua como esfera celeste, dirigindo sua carruagem lunar pelos céus noturnos.

Selene

Na Mitologia Grega, Selene era a deusa da lua. Ela é filha dos titãs Hiperion e Thea e irmã do deus do sol, Hélio e de Eos, deusa do amanhecer. Ela dirige sua carruagem lunar pelos céus.

Vários amantes são atribuídos a ela em vários mitos, incluindo Zeus, Pã, e o mortal Endimion. Em tempos clássicos, Selene foi muitas vezes identificada com Ártemis, assim como seu irmão, Hélio, foi identificado com Apolo.

Ambas Selene e Ártemis também foram associadas com Hécate, e todas as três eram consideradas como deusas lunares, embora apenas Selene fosse considerada como a personificação da própria lua. Sua equivalente romana é Luna.

Luna

Na antiga Religião e Mitologia Roman, Luna é a encarnação divina da Lua (Latim, *Luna*). Ela é muitas vezes apresentada como um complemento feminino do Sol (*Sol*), concebido como um deus. Luna também é por vezes representada como um aspecto de deusa romana tripla (*Diva Triformis*), juntamente com Proserpina e Hécate. Luna nem sempre foi uma deusa distinta, mas sim às vezes um epíteto que se especializa em uma deusa, uma vez que Diana e Juno são identificadas como deusas da lua.

Na arte romana, os atributos de Luna eram a lua crescente e duas carruagens juntas (biga). No *Carmen Saeculare* escrito em 17 AC., Horácio a invoca como a "Rainha de dois chifres das estrelas" (*Siderum Regina Bicornis*), quando só as meninas a ouvem cantando, enquanto só os meninos ouvem Apolo.

Mani

Na Mitologia Nórdica, Máni, é o deus da Lua, irmão da deusa Sol, filhos de Mundilfari e Glaur. Máni era seguido pelos céus pelos irmãos Hjúki e Bil; juntos representam as três fases da lua. Era constantemente perseguido pelo lobo Hati e a sua irmã por Skoll. O seu destino no Ragnarök é ser devorado por Hati.

Mumiah

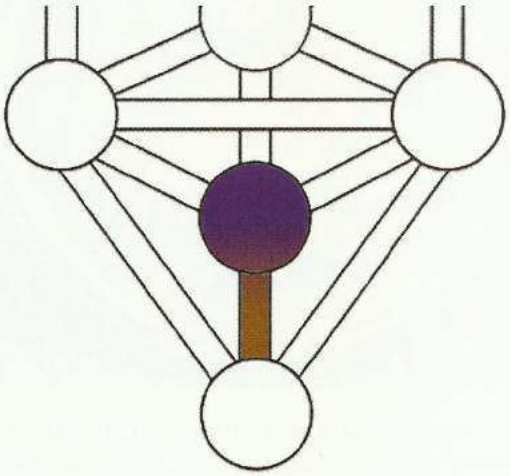
Anjo MUMIAH significando "Deus o final de todas as coisas", se situa na esfera de Yesod e trabalha assuntos relacionados com a mesma Esfera.

Quem tem Mumiah como Anjo Solar é uma pessoa que tem muito bom senso e diplomacia para lidar com os outros. Sabe usar o diálogo para atingir seus objetivos e, diante de alguma dificuldade, usa de argumentos fortes para convencer sob seu ponto de vista. Porém não tem vergonha de mudar sua maneira de pensar se entender que estava errado. Cresce rápido profissionalmente, porque com sua honestidade desperta a confiança de seus superiores.

- Athanasius Kircher

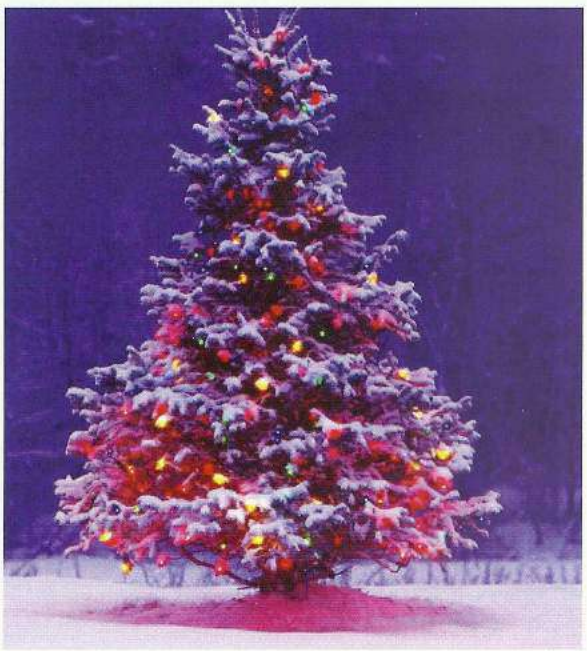
YESOD-MALKUTH

Yesod é também a Esfera da Lua; portanto, para compreender todo o seu significado, devemos saber algo a respeito de como a Lua é vista no ocultismo. Yesod, como já observado acima, reflete Tiferet. Da mesma maneira, a Lua reflete a luz do Sol sobre a Terra, não possuindo luz própria. A Lua influencia nas marés, assim como Yesod influencia em todo o comportamento Astral. Convém lembrar que uma das partes mais importantes de um ritual é a observação da Lua no período de ativação do processo.



O Sabbat de Yule

Nesta tradição celebra-se o ritual (Sabá) de Yule para comemorar a entrada do inverno e marcar a noite mais longa do ano. Com Yule invocamos o poder da natureza para que traga de novo a Luz para iluminar a escuridão da Terra (inverno).



A escuridão é necessária para perceber a Luz e dar continuidade assim ao ciclo vida-morte-renascimento. É o caso das sementes que são semeadas para morrerem dentro da terra e renascerem na primavera para oferecer toda a sua força no verão.

Este é um dos Sabbats mais antigos já que todas as culturas reconheciam a existência de um Deus do qual vem a Luz e que sempre foi chamado de Sol-Deus em torno do qual gira o ciclo da vida.

No hemisfério norte o inverno é representado pelo azevinho, planta tradicional no Natal, e no hemisfério sul usamos troncos e galhos secos e já caídos das árvores. Desta tradição deriva a árvore de Natal, pinheirinho, enfeitado com luzes que antigamente eram velas.

Maria e o Nascimento de Jesus

Na Arte, A figura de Maria ao lado do menino Jesus, com o Arquétipo da "Mãe-Protetora" é um dos mais famosos e reconhecidos ícones da ligação da mãe (Yesod) com seu filho pequeno (Malkuth).

O Nascimento da Criança da Luz faz a transição do período de Sombras (o Inverno) ao período da Luz, representado na figura de Hórus/Jesus como aquele que simbolicamente trará a luz para o mundo. A Lua (Yesod) serve como portal de passagem para o nascimento do Avatar.

Devaki

No Hinduísmo, Devaki é a mãe de Krishna, que foi escolhida por ser pura e virgem, cuja história conta que depois de Krishna nascer, pediu que o levasse até Nanda, seu pai adotivo e pastor, marido de Yashoda. Devaki não podia ficar com Krishna, pois estava presa, e ao amanhecer, seu primo (ou irmão), Kansa, o mataria.

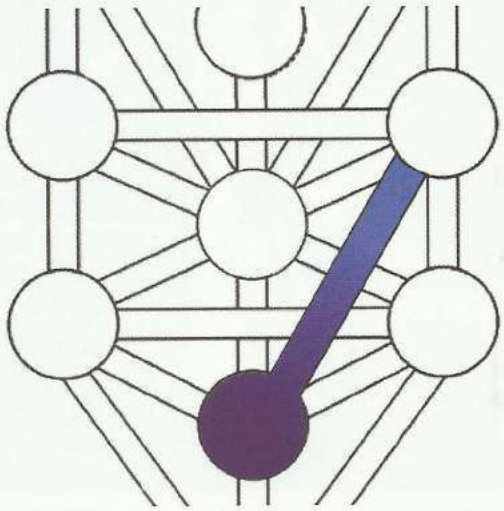
Krishna nasceu em uma prisão em Mathura, onde seus parentes foram capturados por um demônio que tomou o lugar de um rei chamado Ugrasena. Sobre essa captura: Um dia, Ugrasena e sua esposa estavam caminhando nos jardins, onde um demônio viu a rainha e sentiu amor por ela. Em sua luta por ela, ele distraiu a atenção de Ugrasena, assumindo sua forma e concretizando seu desejo. A criança nascida desta união foi Kamsa. Kamsa cresceu para destronar seu pai e prender sua irmã Devaki (filha de Ugrasena) e seu marido Vasudeva. Devaki mais tarde se tornou a mãe de Krishna.

Então um dia Kamsa estava levando sua irmã recém casada e seu marido Vasudeva para sua nova casa, quando uma voz vinda dos céus os interceptou. A voz disse para Kamsa que a oitava criança de Devaki iria matá-lo. Consequentemente, ele aprisionou o casal e começou a matar suas crianças, ano após ano. Sete crianças foram perdidas mas a oitava - o Deus - escapou das mãos do carniceiro e viveu para cumprir sua missão contra Kamsa mais tarde. Krishna nasceu à meia-noite do oitavo dia do equinócio do Bhadrapada (Agosto/ Setembro) e foi trazido para Vrindavan por Vasudeva (pai de Krishna) na mesma noite, para salvá-lo de Kamsa.

Seu pai trabalhou para possibilitar ao bebê Krishna escapar para uma vila próxima e trocá-lo com outra criança. Ele foi criado pela família de pastores de vacas de Yashoda e Nanda Raja. Krishna cresceu como um garoto pastor de vacas.

YESOD-CHESED

O arquétipo da Lua como "A grande Mãe do Amor" com associações principais ao Manto Celestial de Proteção e como canalizadora de Emoções e da Fé.



A Diferença sutil entre esta emanação e a emanação de Yesod-Tiferet ou Yesod-Malkuth é que este arquétipo é considerado como "Mãe da Humanidade". Estão sincretizadas com deusas da beleza, do amor e da paixão em sua vertente de Mãe-Protetora.

Iemanjá

No Brasil, a deusa Iemanjá recebe diferentes nomes, dentre eles: Dandalunda, Inaé, Ísis, Janaína, Marabô, Maria, Mucunã, Princesa de Aiocá, Princesa do Mar, Rainha do Mar, Sereia do Mar, etc.

Iemanjá é a senhora do mar, é o próprio mar divinizado, representa a beleza, a família, a maternidade e o amor. Suas funções mágicas vêm de épocas remotas, pois todas as civilizações antigas sempre endeusaram a mulher e seus atributos. Ela é a mãe dos peixes, reverenciada pelos pescadores que a associam a Nossa Senhora dos Navegantes e fazem procissões de barcos em sua homenagem, sincretizada também a N. Sra. da Gloria festejada em 15 de agosto e a N.Sra das Candeias ou da Candelária festejada em 2 de fevereiro, e também a N.Sra de Aparecida.

Mas a sua homenagem mais representativa da devoção do povo brasileiro a este Orixá ocorre em 31 de dezembro quando milhares de pessoas em todo litoral brasileiro, aproveitando a festa da passagem de ano a

homenageiam com presentes que são lançados ao mar. Sua saudação é "Odoyá Iemanjá" ou "Marabô Doyá Iemanjá" ou mesmo "Odociabá Iemanjá".

Seu dia na semana na Umbanda é o sábado, seus elementos na natureza são a água do mar, o cristal e a prata, além da lua. Sua cor na Umbanda é o azul claro.

A estrela de cinco pontas aparece com muita frequência nos pontos riscados por entidades que trabalham nessa linha.

A Virgem Maria

O Aspecto mais espiritual e maternal de Maria, mãe de Jesus, como canalizadora de todo o amor universal e base de toda a Fé Mariana como doutrina da Igreja Católica.

Nossa Senhora dos Navegantes, Nossa Senhora de Lujan e Nossa Senhora da Candelária. Três aspectos da Virgem Maria (Chesed dentro de Yesod) adaptados das culturas pagãs.

Nossa Senhora da Candelária

Nossa Senhora da Luz, também chamada de Nossa Senhora das Candeias, ou Nossa Senhora da Candelária, ou Nossa Senhora da Apresentação ou Nossa Senhora da Purificação, é um título mariano pelos quais a Igreja Católica venera a Santíssima Virgem Maria.

Sob essas designações, é particularmente cultuada em Portugal e Brasil apesar de o surgimento do culto ter sido nas Ilhas Canárias, na Espanha

Nossa Senhora dos Navegantes

A fé na designação Nossa Senhora dos Navegantes têm início no século XV, com a navegação dos europeus, especialmente com os portugueses.

As pessoas que viajavam pelo mar pediam proteção à Nossa Senhora para retornarem aos seus lares. Maria era vista como protetora das tempestades e demais perigos que o mar e os rios ofereciam.

O Anjo Ayel

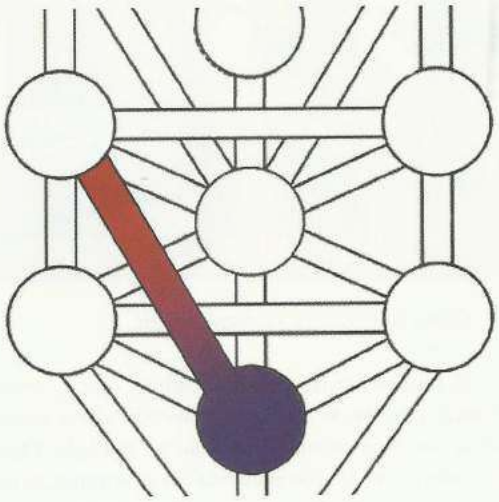
O Anjo Ayel se situa na Esfera de Yesod e trabalha com assuntos da Esfera de Chesed. Este anjo ajuda a ter resignação contra as adversidades ou injustiças. Favorece a longevidade, a preservação e a solidificação de bens materiais adquiridos por trabalho. Influencia nos estudos, principalmente da filosofia, misticismo ou religiões. Domina as mudanças.

Quem está sob esta influência será iluminado pelo espírito de Deus, terá solidez nos empreendimentos, destaque nos estudos e pesquisas das altas ciências esotéricas, em especial a cabala e a astrologia. Influente, confiável, não aprova a duplicidade de opinião ou a desonestidade. Transformará todos os sonhos e projetos em realizações, já que nada ultrapassa os limites de suas possibilidades. Avesso à futilidade, estará sempre de bem consigo mesmo. Não é interesseiro e só gosta de demonstrações de afeição, quando percebe que são absolutamente sinceras. Seus romances serão afetuosos, pois se desenvolverão sem problemas ou pressões. Dedica grande atenção à família. Nunca deixa para outra pessoa uma tarefa inacabada, atingindo assim todos os objetivos, com merecido sucesso. Sua saúde será favorecida, pois nunca cometerá excessos, entendendo que seu corpo é o templo de sua alma. Sua retaguarda estará bem protegida contra a instabilidade ou a incompreensão de seus atos. Poderá seguir em frente com confiança, seu anjo de guarda estará sempre a seu lado.

- Athanasius Kircher

YESOD-GEBURAH

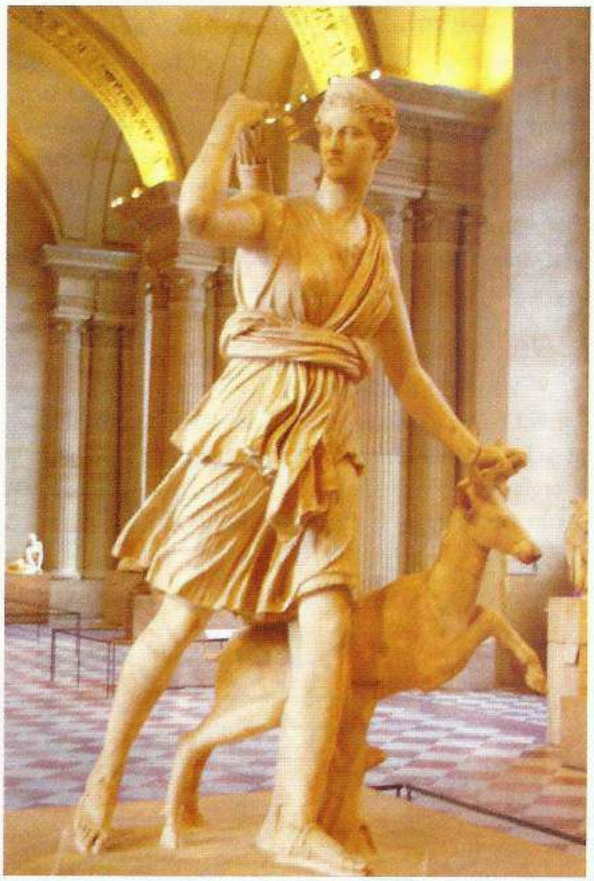
O Arquétipo da Lua como "Mulher Caçadora" mescla as características femininas de Yesod com a energia guerreira de Geburah. Muitos Arquétipos da Lua como guerreira e caçadora são conhecidos.



Ártemis

Deusa da caça e da serena luz, Ártemis é a mais pura e casta das deusas e, como tal, foi ao longo dos tempos uma fonte inesgotável da inspiração dos artistas. Zeus, seu pai, presenteou-a com arco e flechas de prata, além de uma lira do mesmo material; seu irmão Apolo ganhou os mesmos presentes, só que de ouro. Todos eram obra de Hefesto, o Deus do fogo e das forjas, que era um dos muitos filhos de Zeus, portanto também irmão de Ártemis.

Zeus também a fez rainha dos bosques e lhe deu uma corte de Ninfas. Para ser uma das caçadoras de sua corte, a mulher ou menina deve lhe fazer um juramento de fidelidade e total desapego à figuras masculinas, assim se tornando uma caçadora de Ártemis adquire-se imortalidade. Como a luz prateada da lua, percorre todos os recantos dos prados, montes e vales, sendo representada como uma infatigável caçadora.



Diana de Versalhes, escultura de 4AC

É representada, como caçadora que é, vestida de túnica, calçada de sandálias, trazendo aljava sobre a espádua, um arco na mão e um cão ao seu lado. Outras vezes podemos vê-la acompanhada das suas ninfas, tendo a fronte ornada de uma lua crescente. Representam-na ainda: ora no banho, ora em atitude de repouso, recostada a um veado, acompanhada de dois cães; ora em um carro tirado por corças, trazendo sempre o seu arco e aljava cheia de flechas.O templo de Ártemis em Éfeso foi uma das sete maravilhas do mundo antigo.

Diana

Em Roma, Diana era a deusa da lua e da caça, mais conhecida como deusa pura, filha de Júpiter e de Latona, e irmã gêmea de Febo.

Era muito ciosa de sua virgindade. Na mais famosa de suas aventuras, transformou em um cervo o caçador Acteão, que a viu nua durante o banho.

A correlação entre Diana e o arco-e-flecha pode ser percebida na ilustração acima, onde a associação do arco lunar com o arco da caçadora é bastante clara.

Indiferente ao amor e caçadora infatigável, Diana era cultuada em templos rústicos nas florestas, onde os caçadores lhe ofereciam sacrifícios. Na mitologia romana, Diana era deusa dos animais selvagens e da caça, bem como dos animais domésticos.

Filha de Júpiter e Latona, irmã gêmea de Febo, obteve do pai permissão para não se casar e se manter sempre casta. Júpiter forneceu-lhe um séquito de sessenta oceânidas e vinte ninfas que, como ela, renunciaram ao casamento.

Diana foi cedo identificada com a deusa grega Ártemis e depois absorveu a identificação de Artemis com Selene (Lua) e Hécate (ou Trívia), de que derivou a caracterização *Triformis Dea* (deusa de três formas), usada às vezes na literatura latina.

O mais famoso de seus santuários ficava no bosque junto ao lago Nemi, perto de Arícia.

O Anjo Habuhiah

O Anjo HABUHIAH significando "Deus Generoso", se situa na Esfera de Yesod e trabalha assuntos com a esfera de Geburah.

Possui o dom da cura e traz dentro de si uma tendência natural para se dedicar a uma profissão na área de saúde, cura ou espiritualidade. Arquétipo que representa características ternas e simpáticas, vibrando confiança e estimulando parcerias.

Habuhiah, Saturno em Peixes

Este Anjo ajuda a conservar a paz, eliminar a força dos maldosos e a curar os problemas de Saúde. Exerce influencia na agricultura, criação e fecundidade. Quem nasce sob esta influencia tem classe, é elegante, nobre e altruísta em seus relacionamentos, devido ao seu domínio espírito/ instinto. Seu bom astral é contagiante. É poderoso, inteligente e com sua profunda capacidade de análise, consegue catalogar tudo que lhe chega às mãos, cortando aquilo que não interessa

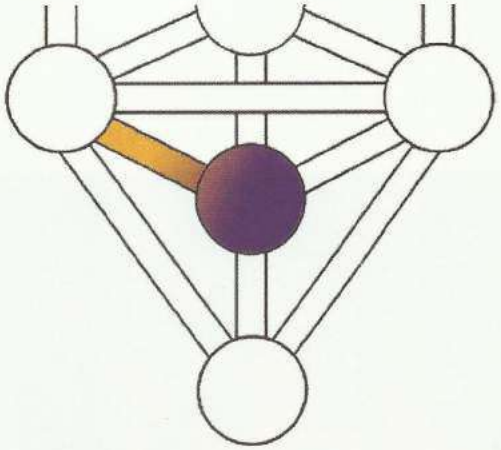
Quando assume compromisso sério, procura manter o companheirismo como forma de união máxima. Nunca deixa de fazer uma surpresa para expressar seu carinho e de ser honesta em tudo que faz. Quando sente que existe algum problema na relação, busca de várias maneiras solucionar a situação sem maiores conflitos.

- Mônica Buonfiglio

YESOD-HOD

As chaves que nos permitem comandar a Casa do Tesouro encontram-se em Hod, a Esfera da Magia, através de seus símbolos. Aí está a verdadeira razão pela qual todos os ensinamentos de alquimia são passados em imagens, não em textos. Todo aquele que tenta operar como Mago em Yesod logo aprende seu erro, pois embora possa perceber as imagens da Casa do Tesouro, não possui as palavras de poder para comandá-las.

O Arquétipo de Yesod em Hod lida com as Grandes Feiticeiras Lunares, conhecedoras dos Mistérios Arcanos e das Chaves da Magia.



Circe, a Feiticeira

No decurso de suas perambulações, o herói Ulisses, personagem épico da Odisseia de Homero, também conhecido como Odisseu, e sua tripulação desesperada desembarcam na praia da ilha de Eana, onde vivia Circe, filha do Sol. Ao desembarcar, Ulisses subiu a um morro e, olhando em torno, não viu sinais de habitação, a não ser um ponto no centro da ilha, onde avistou um palácio rodeado de árvores.

Ulisses enviou à terra 23 homens, chefiados por Eurílоco, para verificar com que hospitalidade poderiam contar. Ao se aproximarem do palácio, os gregos viram-se rodeados de leões, tigres e lobos, não ferozes mas domados pela arte de Circe, que era uma feiticeira poderosa. Todos esses animais tinham sido homens e haviam sido transformados em feras por seus encantamentos.

Do lado de dentro do palácio vinham sons de uma música suave e de uma bela voz de mulher que cantava. Eurílоco a chamou em voz alta, e a deusa apareceu e convidou os recém-chegados a entrar, o que fizeram de boa vontade, exceto Eurílоco, que desconfiou do perigo. A deusa fez seus convivas se assentarem e serviu-lhes vinho e iguarias. Quando haviam se divertido à farta, tocou-os com uma varinha de condão e eles se transformaram imediatamente em porcos, com "a cabeça, o corpo, a voz e as cerdas" de porco, embora conservando a inteligência de homens.

Eurílоco se apressou a voltar ao navio e contar o que vira. Ulisses, então, resolveu ir ele próprio tentar a libertação dos companheiros. Enquanto se encaminhava

para o palácio encontrou-se com um jovem que se dirigiu a ele familiarmente, mostrando que estava a par de suas aventuras. Revelou que era Hermes e informou Ulisses acerca das artes de Circe e do perigo de aproximar-se dela.

Como Ulisses não desistiu de seu intento, Hermes (Mercúrio para os romanos) deu-lhe o broto de uma planta chamada Moli, dotada de poder enorme para resistir às bruxarias, e ensinou-lhe o que deveria fazer.

Circe Offering the Cup to Odysseus (Circe oferecendo a taça a Ulisses), de John William Waterhouse (1891)

Ulisses prosseguiu seu caminho e, ao chegar ao palácio, foi recebido cortesmente por Circe, que o obsequiou como fizera com seus companheiros. Depois que ele havia comido e bebido, tocou-o com sua varinha de condão, dizendo:

- Ei! procura teu chiqueiro e vá com teus amigos.

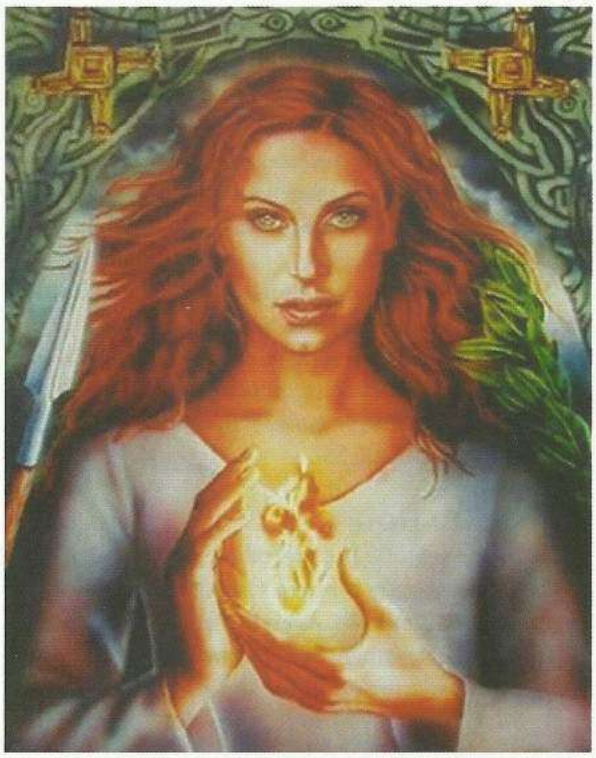
Em vez de obedecer, Ulisses desembainhou a espada e investiu furioso contra a deusa, que caiu de joelhos, implorando clemência. Ulisses ditou-lhe uma fórmula de juramento solene de que libertaria seus companheiros e não cometeria novas atrocidades contra eles ou contra o próprio Ulisses. Circe repetiu o juramento, prometendo, ao mesmo tempo, deixar que todos partissem são e salvos, depois de os haver entretido de maneira amigável.

Cumpriu a palavra. Os homens readquiriram suas formas, o resto da tripulação foi chamado da praia e todos foram tratados magnificamente durante vários dias, a tal ponto que Ulisses pareceu ter-se esquecido da pátria e se resignado àquela vida inglória de ócio e prazer.

Por fim seus companheiros apelaram para seus sentimentos mais nobres, e ele recebeu a censura de boa vontade. Circe ajudou nos preparativos para a partida e ensinou aos marinheiros o que deveriam fazer para passar sãos e salvos pela costa da Ilha das Sereias.

Brighid

Brígida (também grafada como Brighid, Brigid ou Brigit) é uma deusa celta muito popular na Irlanda. Brígida era representada por três mulheres; Brígida, a poetisa, Brígida, a médica, e Brígida, a ferreira, sendo conhecida com a deusa da Tríplice Chama, pois o fogo alimenta as forjas, esquenta os experimentos dos alquimistas, e incendeia a mente dos poetas.



Brigit, por Doreen Virtue

Brígida é uma das deusas chamadas de pan-célticas, pois fora cultuada por todos os diferentes povos celtas. Brígida era filha do deus supremo Dagda, e um dos Tuatha Dé Danann. Ela era esposa de Bres, rei dos Tuatha Dé Danann, com quem teve um filho, Ruadán.

Cerridwen

Cerridwen ou Ceridween é a deusa dos antigos celtas/galeses. É chamada de Deusa Tríplice por mostrar-se em três diferentes formas: donzela, mãe e anciã (os ciclos da vida).

Também pode ser conhecida como Grande Mãe ou Senhora. É comumente associada à Lua e suas fases, pois acreditava-se que a lua era a representação do Sagrado Feminino, a energia que move a Terra, influenciando a agricultura, as colheitas e até a menstruação, gestação e fertilidade feminina, o poder de criação da vida.

O Caldeirão é onde a deusa prepara suas poções, sendo este o principal objeto dos cultos pagãos antigos para representá-la, considerado o útero divino da Grande Mãe, de onde 'nasciam' os encantamentos, mais um símbolo de fertilidade. Os famosos bardos celtas deviam sair em uma perigosa busca pelo Caldeirão de Cerridwen como iniciação. Alguns acreditam ser esta uma das lendas que poderiam ter originado a busca pelo Graal.

É uma deusa sempre associada à morte e renascimento, fertilidade, regeneração, inspiração, magia, astrologia, ervas, poesia, encantamentos e conhecimento. Seu consorte na cultura pagã é geralmente o deus Cernuno e juntos representam a dualidade da natureza.

Enquanto a deusa cria, o deus destrói, formando o infinito ciclo de vida e morte, começo e fim, ressurgimento contínuo, renovação.

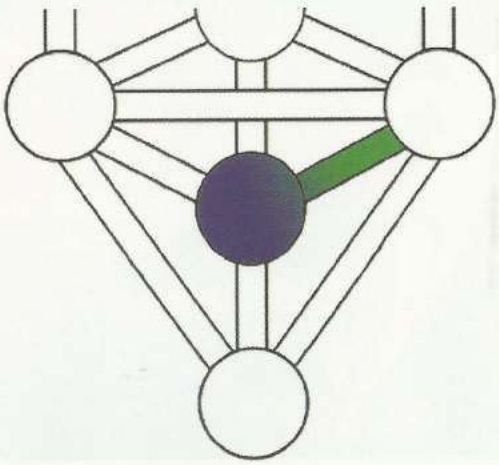
Anjo Haiaiel

Marte em Peixes

O Anjo HAIAIEL significando "Deus Magnífico" se situa na Esfera de Yesod e trabalha com assuntos da Esfera de Hod. Não tolera injustiça de forma alguma e não aceita justificativa para isso. Traz dentro de si a certeza de que sua missão é proteger as pessoas à sua volta, desde os familiares até colegas de trabalho. Devido à sua força de vontade e determinação se realiza rápido financeiramente e profissionalmente, sobrando muito tempo de sua vida para se dedicar à causa dos mais necessitados. Pessoas invejosas sempre estão por perto para prejudicá-la, por isso, é preciso não confiar demais em amigos.

YESOD-NETZACH

O Arquétipo da Princesa-Donzela, representação da alma na Alquimia em sua jornada ao encontro do Príncipe (Tiferet) para a realização do Casamento Alquímico. Aparece como as princesas dos contos de fadas e como a parte lunar do herói solar.



Andrômeda

Na mitologia grega, Andrômeda era uma princesa, filha de Cefeu e de Cassiopéia. Foi acorrentada a um rochedo em sacrifício a um monstro enviado por Poseidon e libertada por Perseu, que com ela se casou. Partiu com Perseu para Argos e, em seguida, para Tirinto, onde tiveram vários filhos: Alceu, Electrião, Estênelo, Gorgófona, Héleio, Mestor e Perses.

Cassiopeia disse que a sua beleza excedia a beleza das nereidas e Poseidon exigiu que ela fosse sacrificada a um monstro marinho. Perseu, porém, voando com sandálias aladas de Hermes, a libertou do perigo. Quando Perseu quis se casar com Andrômeda, Cefeu e seu noivo Agenor tinham um plano para matar Perseu, mas ele usou a cabeça da Medusa para transformá-los em pedra.

Na tragédia Andrômeda, de Corneille, a nudez é suprimida e Perseu, em vez das asas mágicas, recorre a Pégaso. A identidade do herói é temporariamente oculta; o nome do personagem misterioso só é revelado depois de sua chegada, em uma epifania característica do modelo heróico.

Andrômeda, exposta (vestida), espera a morte com firmeza, mas Perseu, montado em Pegasus, liberta-a e mata o monstro. Para manter o interesse do espectador, o ato termina com uma retomada da ação. Poseidon, furioso por um filho de Zeus tê-lo desafiado em seu próprio império marinho, ameaça perturbar a festa, enquanto Fineu, enciumado, tenta matar Perseu, que escapa usando a cabeça da Medusa. Com Fineu morto, a ação termina em uma apoteose estrelada: Zeus, Juno, Perseu, Poseidon (reconciliado), Cassiopéia e Andrômeda brilham no céu pela eternidade.

Uma versão diferente e racionalizada do mito é apresentada pelo mitógrafo Conon: Cefeu, irmão de Fineu, era rei de Jope e da Fenícia, que nesta época se chamava Jopia . Como havia dois pretendentes a Andrômeda, Fineu e Fênix, e Cefeu, depois de muito tempo, decidiu que ela se casaria com Fênix, não querendo entrar em conflito com o irmão, Cefeu disse que levaria Andrômeda para uma ilha deserta, onde ela seria sacrificada à Vênus. Fênix aproveitou a chance e levou Andrômeda, em seu navio decorado com uma baleia, chamado de Cetus. Andrômeda, acreditando estar sendo raptada, gritou por socorro, o que chamou a atenção de Perseu. Este pulou para o barco com tal fúria, que deixou os marinheiros petrificados e levou Andrômeda consigo para Argos.

A lenda de Perseu e Andrômeda deu origem a todas as histórias de Cavaleiros, Princesas e dragões dos contos de fadas medievais a romances modernos, incluindo São Jorge e o dragão, Rogério e Angélica, o resgate de Mina Murray das garras de Drácula e até mesmo em filmes como Star Wars (o salvamento de Leia do covil de Jabba) ou Shrek.

A Princesa Leia acorrentada aos pés de Jabba, o Hutt, no filme Star Wars.

Angélica

Angélica aparece como uma das principais personagens dos poemas épicos renascentistas *Orlando Enamorado*, de Matteo Maria Boiardo, publicado em 1495, e Orlando furioso, de Ludovico Ariosto, publicado em 1516. Este último inspirou muitas obras de arte europeia, e Angélica é retratada em várias delas. Estas obras são parte da chamada Matéria de França, um ciclo de obras literárias centrada na figura do rei franco Carlos Magno e seus paladinos.

Em *Orlando Enamorado*, de Boiardo, Angélica é apresentada como a filha do rei de Catai, que vem à corte de Carlos Magno com seu irmão Argália. Todos os cavaleiros do rei franco apaixonam-se pela bela princesa, especialmente os primos Orlando (Rolando) e Reinaldo de Montalvão. Os primos lutam repetidas vezes buscando seu favor. A intrincada história foi deixada incompleta por Boiardo, e seguida por Ariosto em seu *Orlando Furioso*, em que vê-se Angélica sendo perseguida por Orlando, Reinaldo e outros cavaleiros por todo o mundo.

Em um famoso episódio, Angélica é oferecida em sacrifício a um monstro marinho (como a figura mitológica de Andrômeda) e resgatada pelo cavaleiro africano Rogério, que lhe dá um anel de invisibilidade. Angélica usa o anel eventualmente para escapar do louco Orlando, e termina apaixonando-se pelo príncipe africano Medoro, trazendo-o a Catai com ela. Orlando apenas recupera a razão com a ajuda de seu primo Adolfo.

Psiquê

Psiquê ou Psique é uma personagem da mitologia grega, personificação da alma.

Seu mito é narrado no livro O Asno de Ouro de Apuleio, que a cita como uma bela mortal por quem Eros, o deus do amor, se apaixonou. Tão bela que despertou a fúria de Afrodite, deusa da beleza e do amor, mãe de Eros - pois os homens deixavam de frequentar seus templos para adorar uma simples mortal.

A deusa mandou seu filho atingir Psiquê com suas flechas, fazendo-a se apaixonar pelo ser mais monstruoso existente. Mas, ao contrário do esperado, Eros acaba se apaixonando pela moça - acredita-se que tenha sido espetado acidentalmente por uma de suas próprias setas.

Com o próprio deus do Amor apaixonado por ela, suas setas não foram lançadas para ninguém. O tempo passava, Psiquê não gostara de ninguém, e nenhum de seus admiradores tornara-se seu pretendente.

O rei, pai de Psiquê, cujo nome é desconhecido, preocupado com o fato de já ter casado duas de suas filhas, que nem de longe eram belas como Psiquê, quis saber a razão pela qual esta não conseguia encontrar um noivo. Consulta então o Oráculo de Apolo, que prevê, induzido por Eros (Cupido), ser o destino de sua filha casar com um ente monstruoso.

Após muito pranto, mas sem ousar contrariar a vontade de Apolo, a jovem Psiquê foi levada ao alto de um rochedo e deixada à própria sorte, até adormecer e ser conduzida pelo vento Zéfiro a um palácio magnífico, que daquele dia em diante seria seu.

Lá chegando a linda princesa não encontrou ninguém, mas tudo era suntuoso e, quando sentiu fome, um lauto banquete estava servido. À noite, uma voz suave a chamava e, levada por Eros , se entregou à ele e conheceu as delícias do Amor, nas mãos do próprio Deus do Amor...

Psiquê sendo resgatada por Eros, de William Bouguereau, "L'enlèvement de Psyché" (1889)

Os dias se passavam e ela não se entediava, tantos prazeres tinha: acreditava estar casada com um monstro, pois Eros não lhe aparecia e, quando estavam juntos, ficava invisível.

Ele não podia revelar sua identidade pois, assim, sua mãe descobriria que não cumprira suas ordens - e apesar disto, Psiquê amava o esposo, que a fizera prometer-lhe jamais tentaria descobrir seu rosto.

Passado um tempo, a bela jovem sentiu saudade de suas irmãs e, implorando ao marido que permitisse que elas fossem trazidas a seu encontro. Eros resistiu e, ante sua insistência, advertiu-a para a alma invejosa das mulheres.

As duas irmãs foram, enfim, levadas. A princípio mostraram-se apiedadas do triste destino da sua irmã, mas vendo-a feliz, num palácio muito maior e mais luxuoso que o delas, foram sendo tomadas pela inveja. Constataram, então, que a irmã nunca tinha visto a face do marido. Disseram ter ouvido falar que ela havia se casado com uma monstruosa serpente que a estava alimentando para depois devorá-la, então sugeriram-lhe que, à noite, quando este adormecesse, tomasse de uma lâmpada e uma faca: com uma, iluminaria o seu rosto; com a outra, se fosse mesmo um monstro, o mataria.

Psiquê resistiu os conselhos das irmãs o quanto pôde, mas o efeito das palavras e a curiosidade da jovem tornaram-se fortes. Pôs em execução o plano que elas lhe haviam dito: Após perceber que seu marido entregara-se ao sono, levantou-se tomando uma lâmpada e uma faca, e dirigiu a luz ao rosto de seu esposo, com intenção de matá-lo.

Quando ela vê o belo jovem de rosto corado e cabelos loiros, espantada e admirada, desastradamente deixa pingar uma gota de azeite quente sobre o ombro dele. Eros acorda - o lugar onde caiu o óleo fervente de imediato se transforma numa chaga: o Amor está ferido.

Psiquê fica sozinha, e desesperada com seu erro, no imenso palácio. Precisa reconquistar o Amor perdido.

Eros voa pela janela e Psiquê tenta segui-lo, cai da janela e fica desmaiada no chão. Então o castelo desaparece. Psiquê volta para a casa dos pais, onde reencontra as irmãs que fingem piedade para com a irmã. Acreditam que o lindo Eros, solteiro, as aceitaria e seguem em direção ao belo palácio. Chamam por Zéfiro e, acreditando estar seguras pelo mordomo invisível, se jogam e caem no precipício.

Psiquê caminha noite e dia, sem repouso nem alimentação. Avista um belo templo no cume de uma montanha e acreditando encontrar seu amor escalou a montanha. Ao chegar no topo depara-se com montões de trigo, centeio, cevada e ferramentas, todas misturadas e ela os separa e organiza. O templo pertencia a deusa Deméter, grata pelo favor da bela moça lhe diz o que fazer para reconquistar o marido. Primeiro ela precisaria conseguir o perdão da sogra.

Afrodite dá a ela quatro tarefas impossíveis de serem realizadas:

OS GRÃOS: A princesa foi colocada num quarto onde uma montanha de grãos de diversos tipos tinha sido misturada. Psiquê devia separá-los, conforme cada espécie, no espaço de uma noite. A jovem começou a trabalhar, mas, mal fizera alguns montículos e adormeceu extenuada. Durante seu sono, surgem milhares de formigas que, grão a grão, os separam do monte e os reúnem consoante sua categoria. Ao acordar, Psiquê constata que a tarefa fora cumprida dentro do prazo.

A LÃ DE OURO: Afrodite pediu, então, que a moça lhe trouxesse a lã de ouro do velocino de ouro. Após longa jornada, Psiquê encontra os ferozes animais, que não deixavam que deles se aproximassem. Uma voz surge de juncos num rio e a aconselha: ela deve procurar um espinheiro, onde os carneiros vão beber, e nas pontas dos espículos recolher toda a lã que ficara presa. Cumprindo o ditame, Psiquê realiza a tarefa, enfurecendo a deusa.

ÁGUA DA NASCENTE: Afrodite então lhe pede um pouco da suja água da nascente do Rio Estige. Mas a nova tarefa logo se revela impossível: o Estige nascia de uma alta montanha tão íngreme, que era impossível escalar. Levando um frasco numa das mãos, a princesa ajoelha-se ante a escarpa que se erguia à sua frente, quando as águias de Zeus surgem, tomando-lhe o frasco, voam com ela até o alto, enchendo-o. O trabalho, mais uma vez, foi realizado.

BELEZA DE PERSÉFONE: Afrodite percebeu que teria de usar de meios mais poderosos. Inventando que tinha perdido um pouco de sua beleza por cuidar do ferimento de Eros, pede a Psiquê que, no Reino dos Mortos (o País de Hades, também chamado de Campos Elísios ou Érebo), pedisse à sua rainha, Perséfone, um pouco de sua beleza. A deusa estava certa de que ela não voltaria viva. Mais uma vez, Afrodite se engana. Psiquê convence Perséfone a encher uma caixa com a sua beleza para Afrodite. Psiquê está indo de volta a Afrodite, quando pensa que sua beleza havia se desgastado depois de tantos trabalhos, não resiste e resolve abrir a caixa. Cai em sono profundo, Eros já curado de sua queimadura vai ao socorro de sua amada, põe de volta o conteúdo para a caixa, desperta Psiquê e ordena-lhe que entregue a caixa à mãe dele.

Em grego "psiquê" significa tanto "borboleta" como "alma". Uma alegoria a imortalidade da alma, como a borboleta que depois de uma vida rastejante como lagarta, flutua na brisa do dia e torna-se um belo aspecto da primavera. É considerada a alma humana purificada pelos sofrimentos e preparada para gozar a pura e verdadeira felicidade.

As Princesas dos Contos de Fadas

Dentro dos Contos Iniciáticos, a princesa representa a alma humana, aprisionada em um castelo ou masmorra de pedra, que representa a carne e as tarefas diárias que nos afastam da espiritualidade. São protegidas e guardadas por monstros que representam os aspectos disformes dos quatro elementos, tendo como ícone a figura do dragão. Do pedido de socorro para o nosso Eu superior, surge a figura simbólica do Príncipe (Tiferet) que enfrentará o desafio e resgatará a princesa, casando-se com ela no "*Casamento Alquímico*".

Branca de Neve

O conto Branca de Neve, na visão dos irmãos Grimm, guarda algumas diferenças das muitas versões que se popularizaram antes e após a compilação feita por eles em seu livro.

No início da história contada pelos Grimm, uma rainha costurava, no inverno, ao lado de uma janela negra como o ébano. Ao lançar o olhar para a neve, picou o dedo com a agulha, e três gotas de sangue pingaram sobre a neve, o que a deixou admirada e a fez pensar que, se tivesse uma filha, gostaria que fosse "alva como a neve, rubra como o sangue e com os cabelos negros como o ébano da janela".

Não tardou, e a rainha teve uma filha de descrições idênticas ao seu pedido: branca como a neve, com os cabelos negros como o ébano e os lábios vermelhos como o sangue. Mas, tão logo sua filha veio ao mundo, a rainha morreu. O pai deu à filha o nome de Branca de Neve, e logo tornou a casar com uma mulher arrogante, esnobe e vaidosa, possuidora de um espelho mágico que só falava a verdade.

Branca de Neve, ilustração por Franz Jüttner (1905)

A rainha consultava seu espelho, perguntando quem era a mais bela do mundo, ao que ele sempre respondia: "*Senhora Rainha, vós sois a mais bela*". Quando Branca de Neve fez dezessete anos, um dia a madrasta perguntou: "*Quem é a mais bela de todas?*", o espelho não tardou a dizer: "*Você é bela, rainha, isso é verdade, mas Branca de Neve possui mais beleza.*"

Cheia de inveja, a Rainha contratou um caçador e ordenou que ele matasse Branca de Neve e lhe trouxesse seu coração como prova, na esperança de voltar a ser a mais bela. O caçador ficou inseguro, mas aceitou o trabalho. Pronto para matar a bela princesa, o caçador desistiu ao ver que ela era a menina mais bela que já havia encontrado, e rapidamente a mandou fugir e se esconder na floresta; para enganar a rainha, entregou a ela o coração de um jovem veado. A rainha assou o coração e o comeu, acreditando ser de Branca de Neve mas, ao

Jasmim, Rapunzel, Branca de Neve, Mulan, Esmeralda, Aurora, Cinderela, Pocahontas, Tiana, Bela, Ariel, Kidagakash e Megara. As princesas eternizadas nos contos e desenhos animados da Disney.

consultar o espelho mágico, ele continuou a dizer que Branca de Neve era a mais bela.

Branca de Neve fugiu pela floresta, até encontrar uma casinha e, ao entrar, descobriu que lá moravam sete anões. Como era muito gentil, limpou toda a casa e, cansada pelo esforço que fez, adormeceu na cama dos anões. À noite, ao chegarem, os anões levaram um susto, mas logo se acalmaram ao perceber que era apenas uma bela moça, e que a mesma tinha arrumado toda a casa. Como agradecimento, eles cederam sua casa como esconderijo para Branca de Neve, com a condição de ela continuar deixando-a tão limpa e agradável.

A rainha não tardou a descobrir o esconderijo de Branca de Neve e resolveu matá-la; disfarçada em mascate, foi até a casa dos anõezinhos. Chegando lá, ofereceu um laço de fita a Branca de Neve, que aceitou. A rainha ofereceu ajuda para amarrar o laço em volta da cintura de Branca de Neve e, ao fazê-lo, apertou-o com tanta força que Branca de Neve desmaiou. Quando os anões chegaram e viram Branca de Neve sufocada pelo laço de fita, rapidamente o cortaram e ela voltou a respirar.

A rainha novamente descobriu que Branca de Neve não estava morta, e voltou a se disfarçar, mas desta vez como uma velha senhora que vendia escovas de cabelo, na verdade envenenadas. Ao dar a primeira escovada, Branca de Neve caiu no chão, desmaiada. Quando os anões chegaram e a viram, rapidamente retiraram a escova de seus cabelos e ela acordou.

A rainha, já enlouquecida de fúria, decidiu usar outro método: uma maçã enfeitiçada. Dessa vez, disfarçou-se de fazendeira e ofereceu uma maçã; Branca de Neve ficou em dúvida, mas a Rainha cortou a maçã ao meio e comeu a parte que não estava enfeitiçada, e Branca de Neve aceitou e comeu o outro pedaço, enfeitiçado. A maçã engasgou na garganta de Branca de Neve, que ficou sem ar. Quando os anões chegaram e viram Branca de Neve desacordada, tentaram ajudá-la, mas não sabiam o que causara tudo aquilo, e pensaram que ela estava morta. Por achá-la tão linda, os anões não tiveram coragem de enterrá-la, e a puseram em um caixão de vidro.

Certo dia, um príncipe que andava pelas redondezas avistou o caixão de vidro, e dentro a bela donzela. Ficou tão apaixonado, que perguntou aos anões se podia levá-la para seu castelo, ao que eles aceitaram e os servos do príncipe a colocaram na carruagem. No caminho, a carruagem tropeçou, e o pedaço de maçã que estava na garganta de Branca de Neve saiu, e ela pôde novamente respirar, abriu os olhos e levantou a tampa do caixão.

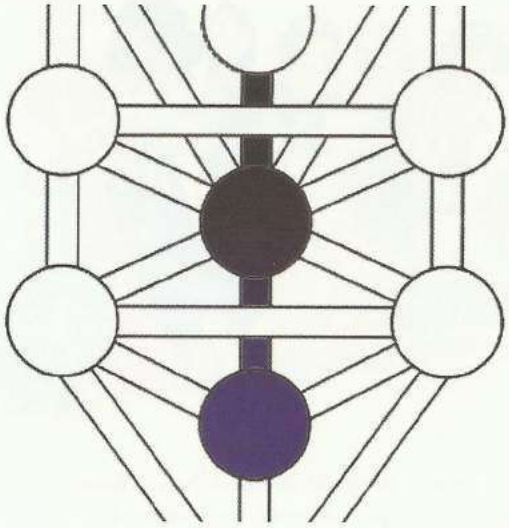
O príncipe a pediu em casamento, e convidou para a festa a rainha má, que compareceu, morrendo de inveja. Como castigo, ao sair do palácio, acabou tropeçando num par de botas de ferro que estavam aquecidas. As botas fixaram-se na rainha e a obrigaram a dançar; ela dançou e dançou até, finalmente, cair morta.

Yamabiah

O Anjo YAMABIAH "Deus verbo que produz todas as coisas" se situa na esfera de Yesod e trabalha com assuntos da esfera de Netzach. Este anjo, a palavra derrota não existe, está sempre lutando pelo que quer, principalmente porque acredita no seu valor e em seu talento. Faz de forma clara e transparente aos olhos dos outros e, por isso, nunca deve nada a ninguém. Sente-se verdadeiramente dona de seu destino e acredita que a providência divina lhe abrirá as portas na hora certa.

YESOD-DAATH

Em seu aspecto profundo e sombrio, a Lua Nova está associada à magia negra, magia sexual e iniciações. Embora Daath esteja associado à velhas e anciãs, esta Nuance de Yesod remete à uma jovem feiticeira.



Hécate

Hécate era uma deusa na religião e mitologia grega, geralmente representada segurando duas tochas ou uma chave, e em períodos mais recentes na forma tripla. Ela foi associada a encruzilhadas, entradas, fogo, luz, a lua, magia, bruxaria, o conhecimento de ervas e plantas venenosas, necromancia e feitiçaria. Ela reinava sobre a terra, mar e céu, bem como possuía um papel universal de salvadora, Mãe dos Anjos e a Alma do Mundo Cósmico. Ela era uma das principais deidades adoradas nos lares atenienses como deusa protetora e como a que conferia prosperidade e bênçãos diárias à família.

As representações gregas mas antigas mostram a deusa com apenas uma face, e não com a forma tripla. Farnell aponta "*a evidência dos monumentos em relação ao caráter e significância de Hécate é quase tão completa quanto da literatura. Mas é só no período mais tardio que ela começa a expressar sua natureza múltipla e mística*".

Hécate tradicionalmente representa a Lua Nova, no aspecto jovem e sedutor, iniciadora nos segredos mágicos e de encantamentos. Conhecedora dos aspectos ancestrais sem ser, ela mesma, uma anciã. A partir da ascensão da Igreja Católica, Hecate passou a ser associada com encruzilhadas e com a noite, tornando-se uma classe de demônio/feiticeira.

YESOD-BINAH

Ao cruzarmos o Abismo, devemos sempre lembrar que a Lua não possui nenhuma luz, apenas refletindo a luz solar. Segundo Robert Wang, "*o Manto Negro de Binah está refletindo nos aspectos de Yesod através da mãe protetora, da grande Rainha Negra*".

Anjo Manakel

Este anjo ajuda a acalmar a cólera, a irritação, a indignação e o mau humor. Influencia a inspiração para a música, poesia e artes em geral.

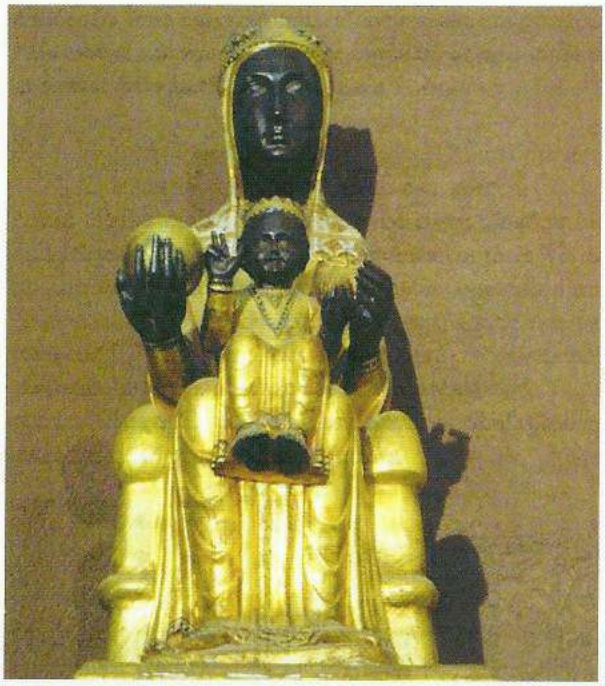
Quem nasce sob esta influência reúne as mais belas qualidades da alma e da personalidade. É conhecido por seu ótimo caráter, pela amabilidade e por sua bondade para com todas as pessoas. Suporta todos os problemas sem reclamar, tem a consciência clara e sabe sempre quando e como agir.

- Athanasius Kircher

Hecate, no traço de William Blake (1795)

Virgem Negra

Denomina-se Virgem Negra, Madona Negra ou Virgem Maria Negra, a uma escultura ou pintura feminina, de cor escura, nas regiões de tradição cristã associadas à personagem de Maria (mãe de Jesus).



Virgen de Montserrat, Iglesia de Belén de Barcelona

Geralmente estão associadas lendas que lhes atribuem origem mais antiga, e tanto representam a Senhora em pé como sentada num trono ou num banco, acompanhada pelo Menino Jesus. A sua popularidade prende-se à reputação de possuírem o poder de realizar milagres e o seu lugar de culto tornou-as, tradicionalmente, destino de peregrinação.

Santa Sara Kali

Algumas falam que ela seria a serva e parteira auxiliar de Maria, e que Jesus, por esta tê-lo trazido ao mundo, teria uma alta estima por ela. Outras, que era serva de Maria Madalena. Seu centro de culto é a cidade de Saintes-Maries-de-la-Mer, na França, onde ela teria chegado junto com Maria Jacobina, irmã de Maria, mãe de Jesus, Maria Salomé, mãe dos apóstolos Tiago e João, Maria Madalena, Marta, Lázaro e Maximínio.

Eles teriam sido jogados no mar em um barco sem remos nem provisões, e Sara teria rezado e prometido que se chegassem a salvo em algum lugar ela passaria o resto de seus dias com a cabeça coberta por um lenço. Eles depois disso chegaram a Saintes-Maries, onde algumas lendas dizem, foram amparadas por um grupo de ciganos.

Outras lendas afirmam que sara Kali representa os aspectos maternais da deusa hindu Kali (ver Binah).

YESOD-HOCHMA

Combina as energias do alto Mar dentro de uma Tempestade. É invocada para aplacar a fúria das águas.

Nossa Senhora dos Navegantes

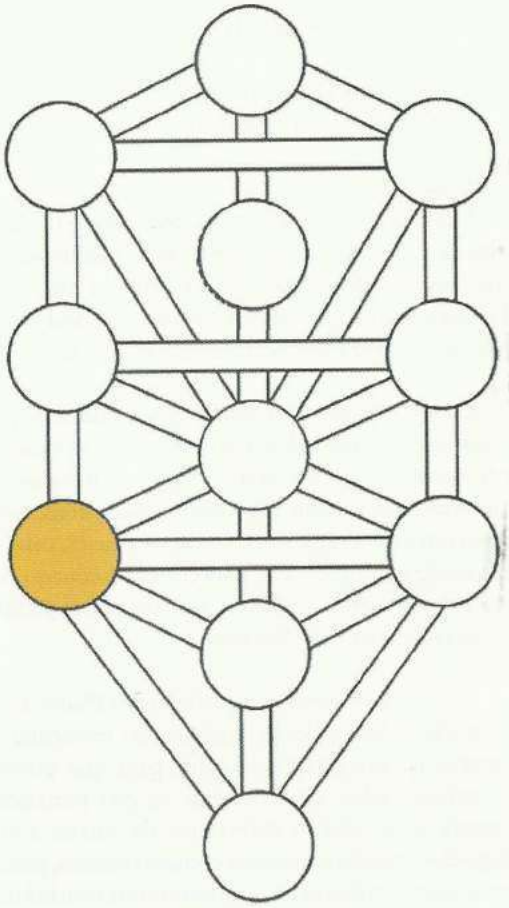
A fé e a designação Nossa Senhora dos Navegantes têm início no século XV, com a navegação dos europeus, especialmente com os portugueses. As pessoas que viajavam pelo mar pediam proteção à Nossa Senhora para retornarem aos seus lares. Maria era vista como protetora das tempestades e demais perigos que o mar e os rios ofereciam.

O Anjo Damabiah

Este anjo favorece na obtenção do triunfo e faz com que os empreendimentos tenham resultados úteis. Favorece marinheiros, os pilotos e todo o tipo de comércio que tem como fonte o mar e o ar. Quem nasce sob esta influência terá uma fortuna considerável e se destacará no meio em que vive pelas descobertas úteis. Generoso, nobre, possuidor de um espírito elevadíssimo, terá enorme possibilidade de sucesso. Adora assuntos místicos e esotéricos; com seu pensamento positivo, será capaz de quebrar qualquer tipo de feitiço, "olho gordo" ou inveja.

Hod

"Como as pessoas poderiam perceber os deuses, essências abstratas, sem vestí-los com imagens, histórias ou pinturas?"
- Alan Moore, Promethea.



Título: Hod, Esplendor, Glória, Fama.
(Em hebraico: Heh, Vav, Daleth.)
Inteligência: Absoluta ou Perfeita.
Imagem Mágica: Um hermafrodita.
Localização na Árvore: Na base do Pilar da Severidade.
Planeta: Mercúrio.
Texto Yetzirático: O oitavo Caminho chama-se Inteligência Absoluta ou Perfeita, pois é o instrumento do Primordial; não possui raízes com as quais possa penetrar e implantar-se, salvo nos lugares ocultos de Chesed, da qual emana sua essência característica.
Nome Divino: Elohim Tzebaoth, o Deus das Hostes.
Arcanjo: Miguel.
Qlippoth: Samael.
Coro Angélico: Beni Elohim, Filhos de Deus.
Chakra Cósmico: Kokab, Mercúrio.
Chakra: Manipura.
Experiência Espiritual: Visão do Esplendor.
Virtude: Paciência.
Vício: Inveja
Símbolos: Nomes, Avental, Caduceu, Mantra, Mandala, Estrela de Oito Pontas.
Arcanos do Tarot: Os 4 Oitos
Cor em Atziluth: Violeta-púrpura.
Cor em Briah: Laranja.
Cor em Yetzirah: Vermelho-roxo.
Cor em Assiah: Preto-amarelado, salpicado de branco.
Nota Musical: Mi
No Reino Animal: O Veado, Serpente Gêmeas, Íbis, Macaco, Chacal, Andorinha
No Reino Mineral: Mercúrio (Metal) e o Topázio (gema)
No Reino Vegetal: Estoraque, Cravo, Lavanda, Madressilva, Murta, Alfazema, Zimbro e os Cítricos.
Corpos: Corpo Mental Inferior
Parte do Corpo Físico: Lado direito da bacia.
Número: 8

Descrição

Hod se situa abaixo de Geburah. É o esplendor. É um canal de aprimoramento interno, de identificação com próximo, sendo uma forma de aceitação do pensamento, de reconhecimento. Hod representa a Razão pura, o intelecto, os símbolos, sinais e códigos abstratos pelos quais nós somos capazes de entender a Realidade concreta.

Caminhos

Mem - Entre Geburah e Hod.
Ayin - Entre Tiferet e Hod.
Peh - Entre Netzach e Hod.
Resh - Entre Hod e Yesod.
Shin - Entre Hod e Malkuth.

Hod

Hod é a Esfera das Formas, Símbolos e Códigos. Mercúrio, na Alquimia, representa tanto o início quanto o final dos trabalhos. A energia expansiva e emocional de Netzach precisa encontrar as formas em Hod para se expressar na Esfera dos Sentimentos de Yesod.

Da mesma maneira como o ser humano, para explorar as profundidades dos mares ou o ar rarefeito das montanhas, precisa vestir roupas protetoras que o envolvem e o tornem adequado ao ambiente, assim ocorre com as energias sutis, como os deuses, orixás e outras energias cósmicas que, para entrar em contato com nosso subconsciente, precisam vestir-se de arquétipos compreensíveis à mente humana.

Em Hod, as formas percebidas no Plano Astral por aqueles capazes de enxergá-las são revestidas de elementos da imaginação humana para que possam ser compreendidas, especialmente se elas pertencem a formas de evolução diferentes da nossa. Estas inteligências, quando entram em contato conosco, podem às vezes fazer uso destas formas, assim como um homem pode colocar uma roupa de mergulho para interagir com os peixes do fundo do oceano.

Desta maneira, o cabedal de informações e conteúdo de cada um de nós está influenciado pela quantidade de experiências e imagens que conseguimos aprender, filtrada por aspectos culturais, religiosos e sociais. Um mesmo símbolo pode ser interpretado de maneira diferente por diferentes culturas, pois a forma como ele é apresentado é particular a cada núcleo social.

Desta forma, para dialogar com a natureza, um Xamã precisa vestir os fenômenos naturais de uma roupa que lhe seja percebida, de modo que possa conversar com ela. Nos

Reinos Astrais, esta roupa é percebida através dos símbolos passados destes orixás (as forças da natureza em seu aspecto mais sutil) para os médiuns, trazendo características destes aspectos correlacionadas com elementos comuns para a cultura daquela pessoa ou grupo.

Nesta interação, produzem-se resultados bem definidos na mente do médium, motivo dos quais as caracterizações de entidades incorporadas mantém-se as mesmas em todos os pontos do planeta, apenas alterando-se aspectos culturais que as revestem.

Para compreendermos totalmente a filosofia dos rituais mágicos, devemos sempre lembrar que uma Esfera não consegue atuar sozinha: a função sempre supõe um par de opostos em equilíbrio. No Triângulo Inferior temos Netzach em contraparte a Hod. A Musa Inspiradora "inspirando" o poeta, que é quem efetivamente produz a poesia. Essa é a relação entre estas Esferas no Plano Prático. Nenhuma delas consegue produzir nada sozinha. A Musa permanecerá com sua força, mas sem forma, e o poeta terá sua capacidade de dar forma, mas sem a força motriz da inspiração. Somente em equilíbrio é que a obra de arte será gestada, em Yesod, e produzida em Malkuth.

Da mesma maneira, quando fazemos o trajeto oposto, podemos sonhar com alguma manifestação de sentimentos, mas se não conseguirmos dar uma forma a estas energias, ficaremos apenas no plano das "sensações" de Netzach, e não das formas nos sonhos. Daí que um dos exercícios mais importantes da Golden Dawn e de ordens iniciáticas antigas consistia no treino

de Visualização de objetos físicos na mente do mago. Acostumando a mente com a criação destas formas, texturas e símbolos, facilitaria ao Mago a compreensão e tradução destas energias quando elas se manifestassem.

Assim como é a Vênus interior de cada Mago que nos põe em contato com as influências simbolizadas por Netzach. É a capacidade mágica de nossa própria mente que nos põe em contato com as forças da Esfera de Hod-Mercúrio-Thoth. Se, em nossa própria natureza, não existe nenhuma capacidade para responder ao chamado do amor, as portas da Esfera de Netzach jamais se abrirão para nós e nunca receberemos a sua iniciação. Da mesma maneira, se não temos qualquer capacidade mágica (imagem), que é o trabalho da imaginação intelectual, a Esfera de Hod será um livro fechado para nós. Só podemos operar numa Esfera depois de termos recebido a iniciação dessa Esfera, a qual, na linguagem dos Mistérios, confere os seus poderes.

Como Dion Fortune coloca, "*Cumpre lembrar que é apenas na proporção em que nossas capacidades de reação se elevam acima da Esfera dos reflexos emocionais e se colocam sob o controle racional que podemos transformá-las em poderes mágicos. Apenas quando o aspirante - tendo a capacidade de responder em todos os planos, ao chamado de Vênus, pode recusar-se com facilidade a sem esforço à vontade de responder é que ele pode se iniciar na Esfera de Netzach. Eis por que se diz que o adepto utiliza todas as coisas, mas não depende de nada*". Estes conceitos são claros para quem consegue compreender o simbolismo de Hod. E, em uma segunda etapa, sua associação direta com os deuses escribas, arquitetos, poetas e construtores.

O significado da palavra hebraica Hod é Glória, o que sugere que esta é a Esfera na qual as formas estão devidamente organizadas, fazendo com que o Esplendor do primordial se revele à consciência humana. Os físicos dizem que a luz só pode ser percebida como azul no céu devido á refração das partículas de pó na atmosfera. Uma atmosfera perfeitamente livre de pó seria completamente negra. O mesmo ocorre no simbolismo da Árvore da Vida. A Glória de Deus só pode brilhar na manifestação se existirem partículas na qual ela possa se refletir.

A Imagem Mágica de Hod também oferece substratos muito interessantes para a meditação. O hermafrodita resulta da combinação em pesos iguais dos elementos masculinos e femininos no trabalho mágico. O Nome Divino de Hod, Elohim Tzabaoth, (Deus das Hostes), contém o símbolo hermafrodita de modo muito interessante, pois a palavra Elohim é um substantivo feminino com um plural masculino, indicando, assim, segundo a maneira dos cabalistas, que ela representa um tipo duplo de atividade ou de força que funciona por meio de uma organização.

As três Sephiroth do Pilar Negativo da Árvore têm a palavra Elohim como parte do Nome Divino. Tetragrammaton Elohim em Binah; Elohim Gebor em Geburah; e Elohim Tzabaoth em Hod.

A palavra *Tzabaoth* significa hoste, ou armada. Temos, assim, a ideia da Vida Divina que se manifesta em Hod por meio de uma hoste de formas animadas com força, em oposição à atividade fluídica de Netzach.

EMANAÇÕES DE HOD

O Arcanjo Miguel (Hod-Kether)

A atribuição do Arcanjo Miguel a Hod oferece-nos um tema muito interessante para reflexão. Esse arcanjo é comumente representado pisoteando uma serpente a atravessando-a com uma espada, a tendo em mãos um par de balanças, símbolo do equilíbrio, que expressa a mesma ideia do Texto Yetzirático, "Instrumento do Primordial". A serpente pisoteada pelo arcanjo é a força primitiva da Kundalini, sendo restrita por Hod de modo a não ultrapassar seus limites. A Queda, na

Arcanjo Miguel, de Guido Reni (1635)

Kabbalah, é representada na Árvore pela Grande Serpente, que ultrapassa os limites colocados para ela e ergue suas sete cabeças coroadas até Daath. É muito interessante observar a maneira como todos estes símbolos conversam entre si, mesmo sendo de tradições diferentes de pensamento.

HOD-HOD

O aspecto mais puro desta esfera lida com os arquétipos de "Comunicadores divinos", sendo os mais conhecidos Hermes e Mercúrio.

O coro angélico que trabalha na Esfera de Hod é o dos *Beni Elohim*, os Filhos dos Deuses. Temos mais uma vez o conceito dos "Deuses das Hostes", ou armadas. Um dos conceitos mais importantes da magia diz respeito à Operação do Criador por meio dos intermediários. O não-iniciado imagina que Deus trabalha como um pedreiro, juntando tijolos com as próprias mãos a levantando o edifício; mas o Iniciado concebe Deus como o Grande Arquiteto do Universo, que desenha Seus projetos no plano dos arquétipos e a Quem recorrem os magos e os arcanjos, em busca de instrução, dirigindo as armadas dos operários humildes que assentam pedra polida sobre pedra polida, de acordo com o plano do Superior. Constrói o arquiteto com as suas próprias mãos? Não! E tampouco assim foi quando o Universo estava sendo edificado.

Hermes

Hermes era, na mitologia grega, um dos deuses olímpicos, filho de Zeus e de Maia, e possuidor de vários atributos. Divindade muito antiga, já era cultuado na história pré-Grécia antiga possivelmente como um deus da fertilidade, dos rebanhos, da magia, da divinação, das estradas e viagens, entre outros atributos. Ao longo dos séculos seu mito foi extensamente ampliado, tornando-se o mensageiro dos deuses e patrono da ginástica, dos ladrões, dos diplomatas, dos comerciantes, da astronomia, da eloquência e de algumas formas de iniciação, além de ser o guia das almas dos mortos para o reino de Hades, apenas para citar-se algumas de suas funções mais conhecidas. Com o domínio da Grécia por Roma, Hermes foi assimilado ao deus Mercúrio e, através da influência egípcia, sofreu um sincretismo também com Toth, criando-se o personagem de Hermes Trismegisto. Ambas as assimilações tiveram grande importância, criando rica tradição e perpetuando sua imagem através dos séculos até a contemporaneidade, exercendo significativa influência sobre a cultura do ocidente e de certas áreas orientais em torno do Mediterrâneo, chegando até à Pérsia e à Arábia.

As primeiras descrições literárias sobre Hermes datam do período Arcaico da Grécia, e o mostram nascendo na Arcádia. Já no primeiro dia de vida realizou várias proezas e exibiu vários poderes: furtou cinquenta vacas de seu irmão Apolo, inventou o fogo, os sacrifícios, sandálias mágicas e a lira. No dia seguinte, perdoado pelo furto das vacas, foi investido de poderes adicionais por Apolo e por seu pai Zeus, e por sua vez concedeu a Apolo a Arte de uma nova música, sendo admitido no Olimpo como um dos grandes deuses.

Mais tarde inúmeros outros escritores ampliaram e ornamentaram sua história original, tornando-o até um demiurgo, e surgiram múltiplas versões dela, não raro divergentes em vários detalhes, preservando-se porém suas linhas mais características. Foi um dos deuses mais populares da Antiguidade Clássica, teve muitos amores e gerou prole numerosa. Com o advento do Cristianismo, chegou a ser comparado a Cristo em sua função de intérprete da vontade do Logos. As figuras de Hermes e de seu principal distintivo, o Caduceu, ainda hoje são conhecidas e usadas por seu valor simbólico, e vários autores o consideram a imagem tutelar da cultura ocidental contemporânea.

Hermes Trismegistro

Outro sincretismo de enorme influência subsequente que se completou durante o período romano foi o da formação do Hermes Trismegisto, ou "Hermes três-vezes-grande". Segundo uma de suas histórias, Hermes havia viajado ao Egito e lhes dado leis e a escrita, e Thoth era um deus imensamente popular no Egito, ligado ao tempo, ao destino, à ordem cósmica, à lei, à sabedoria, à cultura e ao conhecimento, à religião e instituições civis, aos rituais, ao oculto e à magia, e era também juiz e guia dos mortos.

Havendo vários pontos de contato entre ambos, na assimilação, Hermes adquiriu o status de sacerdote, filósofo e governante, e Thoth foi também magnificado em seu país com vários atributos do outro.

As origens desta fusão são pouco claras, mas parece que se deve em parte ao estabelecimento de colonos gregos no litoral egípcio, e no início da Era Cristã já havia uma sólida tradição ligada a este personagem, que se tornara conhecido em largas áreas do mundo antigo em virtude de sua doutrina filosófica e religiosa.

Hermes Trismegisto pode ser descrito como uma divindade verdadeiramente cosmopolita, e que o resultado da fusão foi algo maior do que suas partes constituintes, um deus que foi colocado entre os principais do panteão romano.

Foi produzida muita literatura sobre ele, e alegou-se que ele mesmo deixara escritos doutrinais num conjunto que veio a ser conhecido como Corpus Hermeticum, cujo conteúdo é uma eclética reunião de elementos de religião, filosofia, divinação, teurgia, ritualística, esoterismo, magia, astrologia, ciências, política e alquimia, influenciado por várias correntes de pensamento egípcias, gregas, romanas e cristãs. A complexidade conceitual que o cercou foi tamanha que alguns escritores, como Cícero, chegaram ao ponto de subdividí-lo em vários Hermes diferentes, e pelo menos parte do mundo romano o via como um homem sábio, até divinizado, mas não como um verdadeiro deus. Plotino, Apolônio de Tiana, Lactâncio, Tertuliano e Amiano Marcelino assim o consideravam, e por isso sua filosofia, o chamado Hermetismo, pôde ser aproveitada pelos primeiros cristãos e sobreviver como precursora da fé cristã

Mercúrio

Na mitologia romana, Mercúrio (associado ao deus grego Hermes) é um mensageiro e deus da venda, lucro e comércio, filho de Maia Maiestas, também conhecida como Ops, a versão romana de Réia, e Júpiter. Seu nome é relacionado à palavra latina *Merx* ("mercadoria"; comparado a mercador, comércio). Em suas formas mais antigas, ele aparenta ter sido relacionado ao deus etrusco Turms, mas a maior parte de suas características e mitologia são emprestadas do deus grego, Hermes.

Mercúrio é o deus romano encarregado de levar as mensagens de Júpiter, sendo filho de Júpiter e de Bona Dea e nasceu em Cilene, monte de Arcádia. Os seus atributos incluem uma bolsa, umas sandálias e um capacete com asas, uma varinha de condão e o caduceu. Quando Proserpina foi raptada, tentou resgatá-la dos infernos sem muito sucesso. É o deus da eloquência, do comércio, dos viajantes e dos ladrões, a personificação da inteligência. Corresponde ao Hermes grego, protetor dos rebanhos, dos viajantes e comerciantes: muito rápido, é o mensageiro. O planeta Mercúrio provavelmente recebeu este nome porque se move rapidamente no céu.

Mercúrio influenciou o nome de uma série de coisas em vários campos da ciência, tais como o planeta Mercúrio e o elemento mercúrio. A palavra mercurial é geralmente usada para se referir a algo ou alguém errático, volátil ou instável, derivado da rapidez dos voos de Mercúrio de um lugar a outro. O termo vem da astrologia e descreve o comportamento esperado de alguém sob a influência do planeta Mercúrio.

O Anjo Anauel

Este anjo trabalha na esfera de Hod, supervisionando aspectos da mesma Esfera. Ajuda a encontrar a verdadeira espiritualidade e a obter sabedoria. Protege contra problemas de saúde, acidentes e conserva a paz nas famílias.

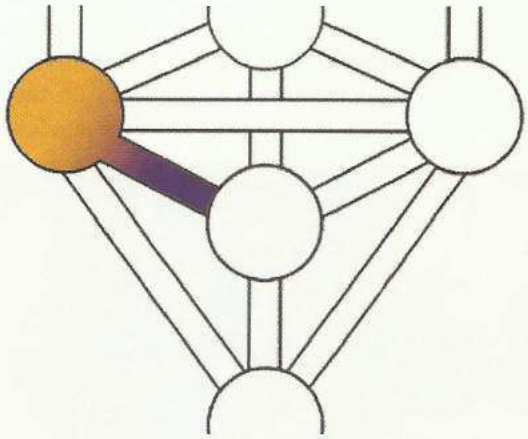
Quem nasce sob esta influência tem espírito inventivo e se distinguirá por seu trabalho. Sua consciência só produzirá palavras e ações verdadeiras. Por sua grande iluminação, compreenderá os mistérios existentes nas relações entre todas as coisas. Será ávido por conhecimento, tendo apreço por estudos e leituras. Consegue adaptar-se a qualquer ambiente ou situação com extrema facilidade e rapidez. Sua inteligência crítica, fará com que tenha dificuldade na escolha do parceiro ideal. O excesso de bondade é sua grande qualidade

Como antropólogo, será capaz de grandes realizações. Poderá também destacar-se pelo estudo das filosofias esotéricas. Por sua sagacidade, dedicação e facilidade de adaptação, poderá ter sucesso em qualquer carreira que abraçar.

- Mônica Buonfiglio

HOD-YESOD

Os aspectos mais conhecidos desta esfera tratam dos deuses do Conhecimento, da Escrita e da Magia, a comunhão entre a Imaginação (Yesod) dentro da Esfera das Formas (Hod). Lida com os Escribas, poetas, historiadores e de todos aqueles com a capacidade de escrever.



Thoth

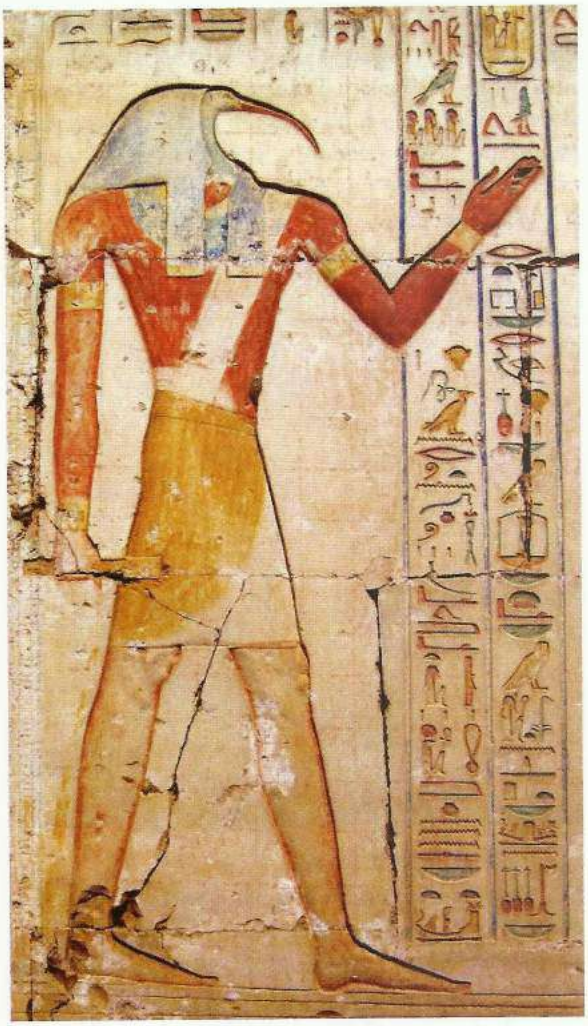
Toth é deus da sabedoria, é secretário e arquivista dos deuses, assim como Ísis, é uma dinvidade lunar. Sendo um deus da lua lhe cabe dons como a sabedoria, a escrita, a magia, a aprendizagem, a medição do tempo, a ciência e vários outros dons. Thoth é considerado a voz, a língua, os pensamentos, a palavra e o poder de Rá.

Thoth não tinha mãe, afinal os egípcios, quando falavam dele diziam que ele não era nascido de uma mulher, pouco se sabe sobre a família de Thoth, o que se pode dizer de sua familia é que ele tinha uma filha chamada Seshat, e alguns diziam que Rá era seu pai, mas não se tem muita certeza.

Thoth compreendia todos os mistérios da mente humana, pelo que há no *Livro dos Mortos* do Egito ele representa o advogado da humanidade. Em muitas pinturas é representado Anúbis ao lado da balança na qual era pesada a alma do morto ante o tribunal do julgamento, onde ele aparece diante da balança na qual era pesado o coração do morto. De um lado, num dos pratos da balança, era posto uma pena simbolizando a verdade, e do outro lado o *Ab* (o coração do morto). Cabia a Thoth examinar a mente e determinar a dignidade do morto. No grande tribunal está Thoth de pé diante da balança do julgamento dos homens penetrando na mente para julgar os sentimentos e propósitos.

Thoth era o escriba que nas gravuras está representado na presença de Osíris diante do julgamento das almas. Egípcios antigos acreditavam que antes do morto entrar

no Além, primeiramente o coração dele deveria ser pesado na presença de Osíris. No mínimo o coração do morto deveria ter o peso de uma pena. O escriba Thoth anotava criteriosamente o resultado de cada julgamento, assinalando se aquele que estava sendo pesado havia ou não se conduzido bem, se tivera uma vida digna e honrada.



Por isto os egípcios diziam que Thoth era o escriba confidencial do deus Osíris, o secretário de todos os deuses e fora ele quem trouxera para a Terra, entre inúmeras outras coisas, a música, assim como a instituição de um calendário anual constante de 365 dias, semelhante ao que somente muito depois foi oficializado e é utilizado na atualidade.

No mito simbólico da morte de Osíris, diz a Tradição Egípcia que Thoth ensinou à deusa Ísis a conjurar encantos contribuindo assim decisivamente para que aquela deusa pudesse reconstituir totalmente o corpo do seu irmão Osíris que havia sido desfeito em pedacinhos. Por isto, segundo consta, toda a magia egípcia fora ensinada por Thoth.

Os egípcios se referiam a Thoth como sendo a mente e a língua de Rá. Também representava a mente e a palavra falada de Rá. A palavra constituía o poder com que Rá objetivava suas ideias. De acordo com o livro dos mortos Thoth era dito como o advogado da humanidade, ele pesava o coração dos mortos, enquanto Anúbis pesava a alma, em um dos pratos ficava a pena que simbolizava a verdade e no outro prato ficava o Ab que seria o coração do morto, Thoth tinha que examinar a dignidade do morto.

O bico curvo de Toth era tido com um símbolo da lua, sua face era de um pássaro chamado Íbis, que era seu animal sagrado.

Imhotep

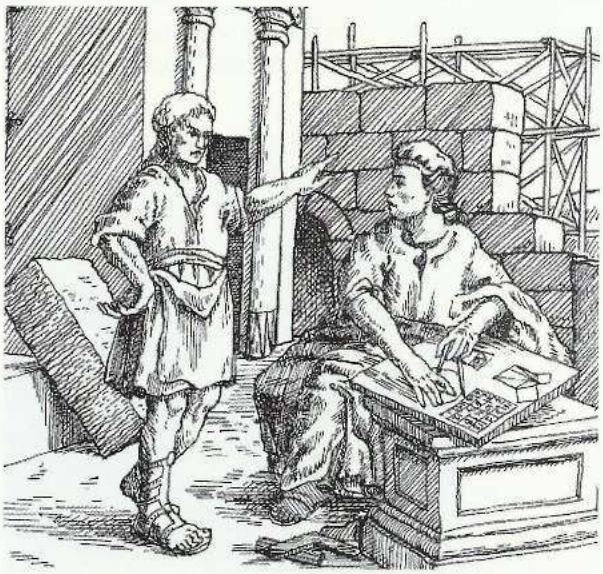
Imhotep (por vezes grafado Immutef, Im-hotep ou Ii-em-Hotep) foi um arquiteto egípcio que serviu a Djoser, rei da Terceira Dinastia, na função de vizir ou chanceler do faraó e sumo-sacerdote do deus-sol Rá, em Heliópolis. É considerado o primeiro arquiteto, engenheiro e médico da história antiga, embora dois outros médicos, Hesy-Ra e Merit-Ptah, tenham sido contemporâneos seus.

A lista completa de seus títulos é: Chanceler do Rei do Egito, Doutor, Primeiro na linhagem do Rei do Alto Egito, Administrador do Grande Palácio, Nobre hereditário, Sumo Sacerdote de Heliópolis, Construtor, Carpinteiro-Chefe, Escultor-Chefe, e Feitor-Chefe de Vasos.

Imhotep foi um dos poucos mortais a serem ilustrados como parte de uma estátua de um faraó. Foi de um grupo restrito de plebeus a quem foi concedido o status divino após a morte; o centro de seu culto era Mênfis. A partir do Primeiro Período Intermediário Imhotep também passou a ser reverenciado como poeta e filósofo. Suas palavras eram mencionadas em poemas: "*Eu ouvi as palavras de Imhotep e Hordedef, de cujos discursos os homens tanto falam.*"

O Aprendiz Maçônico

O iniciado de Hod vê além das aparências das coisas criadas em Malkuth e percebe o seu Criador. Na compreensão do Esplendor da Natureza como as Vestes do Inefável, ele recebe a sua iluminação a se toma um co-operador do Grande Artífice, ou seja, aquele que vai trabalhar JUNTO com Deus e cujo reflexo direto veremos no Caminho de Beit, o Mago dos Arcanos Maiores do Tarot, que é a "Casa de Deus" e ao mesmo tempo trabalha sob os auspícios de Mercúrio-Thoth-Hermes.



É essa compreensão das forças espirituais que manipulam todas as manifestações e aparições que é a chave dos poderes de Hod tal como são eles considerados na Magia Branca. Hod trabalha o grau de Aprendiz na Maçonaria, explorando suas regras e seus códigos para lapidar a pedra bruta até poder observar a Estrela Flamígera que fulgura em Vênus.

Na ética esotérica, acredita-se que cada plano tem o seu padrão de certo a errado. O padrão do plano físico é a força; o padrão do plano astral é a beleza; o padrão do plano mental é a verdade; e o padrão do plano espiritual é a sabedoria, tal como entendemos esses termos; portanto não existe ética, a não ser em termos de valor espiritual; tudo o mais é transitório.

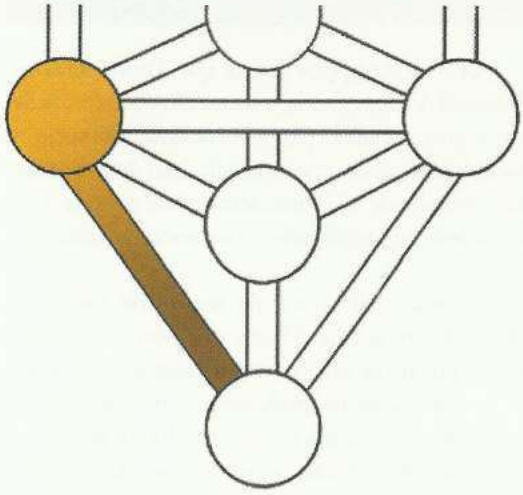
O avental, seu principal símbolo, ao lado do Caduceu, evoca associações imediatas para os iniciados do Sábio Salomão; ele é o traje característico do iniciado nos Mistérios Menores, que é sempre qualificado figurativamente como um pedreiro, isto é, um construtor de formas.

Mehiel

Esta energia protege contra a raiva, as inimizades e os acidentes causados por pessoas inescrupulosas e desastradas no trânsito. Influencia aqueles que amam a leitura, e todos que comercializam nesta área. Tolerante, generoso. Compreenderá a todos, deixando bem à vontade as pessoas que estão ao seu lado. Maduro, tem o intelecto luminoso e um corpo perfeito.

HOD-MALKUTH

Os aspectos mais conhecidos desta nuance tratam dos deuses Guardiões e Protetores, ao mesmo tempo em que são reconhecidos como Professores e Sábios.



Ganesha

Ganesha, Ganesha, Ganesa, Ganesh ou Ganapati é um dos mais conhecidos e venerados deuses do hinduísmo. Ele é o primeiro filho de Shiva e Parvati, e o esposo de Buddhi, também chamada Riddhi e Siddhi. Ganesha é considerado o mestre do intelecto e da sabedoria. Ele é representado como uma divindade protetora, com uma grande barriga, quatro braços e a cabeça de elefante com uma única presa, montado em um rato. É, habitualmente, representado sentado, com uma perna levantada e curvada por cima da outra. Em geral, antepõe-se, ao seu nome, o título Hindu de respeito Shri ou Sri.

Ganesha é o símbolo das soluções lógicas. Seu corpo é humano enquanto que a cabeça é de um elefante; ao mesmo tempo, seu transporte (vahana) é um rato. Desta forma, Ganesha representa a solução para os problemas: é o "Destruidor de Obstáculos". Sua consorte é *Buddhi* (mente) e ele é adorado junto de *Lakshmi* (a deusa da abundância) pelos mercadores e homens de negócio. O culto de Ganesha é amplamente difundido, mesmo fora da Índia. Seus devotos são chamados Ganapatyas.

De acordo com uma interpretação, o divino veículo de Ganesha, o rato ou *mushika* representa sabedoria, talento e inteligência. Ele simboliza investigação dos pormenores de um assunto difícil. Um rato vive uma vida clandestina nos esgotos. Então ele é também um símbolo da ignorância que é dominante nas trevas e que teme a luz do conhecimento. Como veículo do Senhor Ganesha, o rato nos ensina a estar sempre alerta e iluminar nosso eu interior com a luz do conhecimento.

Heimdall

Na Mitologia Nórdica, Heimdallr, ou Heimdall é um deus que possui o retumbante chifre Gjallarhorn e cavalga o cavalo-guará dourado Gulltoppr, além de possuir dentes de ouro, e é filho de nove mães. Heimdallr é atestado como portador da presciência, visão aguçada e audição, é descrito como "O Guardião da Ponte do Arco-Íris", e mantém o relógio para o início do Ragnarök. Sua morada, Himinbjörg, está localizada onde a ponte Bifröst queima ao encontrar-se com o céu.

Exu

Exu é o orixá da comunicação. É o guardião das aldeias, cidades, casas e do axé, das coisas que são feitas e do comportamento humano. A palavra Esù, em iorubá, significa "esfera", e, na verdade, Exu é o orixá do movimento. Ele é quem deve receber as oferendas em primeiro lugar a fim de assegurar que tudo corra bem e de garantir que sua função de mensageiro entre o *Orun* (o mundo espiritual) e o *Aiye* (o mundo material) seja plenamente realizada.

Na África na época da colonização europeia, o Exu foi sincretizado erroneamente com o diabo cristão pelos colonizadores, devido ao seu estilo irreverente, brincalhão e à forma como é representado no culto africano. Por ser provocador, indecente, astucioso e sensual, é comumente confundido com a figura de Satan, o que é um equívoco, de acordo com a construção teológica iorubá, posto que não está em oposição a Deus, muito menos é considerado uma personificação do mal.

Mesmo porque, nessa religião, não existem diabos ou entidades encarregadas única e exclusivamente de coisas ruins, como ocorre no cristianismo, segundo o qual tudo o que acontece de errado é culpa de um único ser que foi expulso por Deus. Na Mitologia Iorubá, porém, assim como no candomblé, cada uma das entidades (Orixás) tem sua porção positiva e negativa assim como o próprio ser humano.

Entre os Nagô-Iorubá, Exu é uma figura tipicamente *Trikster*. Sua mitologia está na raiz da figura do Malandro carioca, com sua navalha lenço de seda e seu terno branco. Exu é frequentemente considerado andrógino. A dualidade também se apresenta como uma espécie e "ambiguidade" que lhe é característica. Em uma narrativa, no qual é figurado como uma criança travessa, Exu veste um chapéu metade azul e metade vermelho. Ao passar entre dois agricultores, um pergunta ao outro "você viu aquele menino de chapéu vermelho", ao que o outro responde "não, eu vi um menino de chapéu azul" - e ambos começam a brigar enquanto Exu se diverte.

Exu é o orixá mensageiro, tal qual Hermes, ligando homens e deuses. É o transportador do *Asé* (Axé, energia) e mobilizador de tudo que existe. Enquanto movimento, é a própria vida e a dinâmica do mundo, sobretudo relacionado ao imprevisto e ao drama, daí a ginga, o improviso e o drible, característicos das expressões afro-brasileiras.

O termo "Exu" designa uma quantidade enorme de manifestações arquetipais. De acordo com Antônio de Alva, em seu "*Livro dos Exus*", algumas das principais linhas de trabalho dos Exus são:

Marabô - (*Put Satanakia*) - é determinado a esse Exu a fiscalização do plano físico, distribuindo ordens aos seus comandados. Apresenta-se como um autêntico cavalheiro, dominando o francês, apreciando bebidas finas e os melhores charutos. Exu de gênio muito difícil, raramente apresenta-se em terreiros.

Exu Mangueira - (*Agalieraps*) - Muito confundido com Marabô, salvo pelo fato de quando está sendo incorporado expele o cheiro forte de enxofre, também de gênio muito difícil, é necessário recorrer a Entidades Superiores para sua retirada.

Exu Tranca-Ruas - (*Tarchimache*) - grandioso Exú. Todo terreiro deverá solicitar seus valorosos trabalhos antes de começar as sessões. Sendo solicitado, guardará as porteiras dos terreiros com sua falange contra os Quiumbas (Espíritos Obssessores). Guardião dos recintos onde se pratica a Alta Magia, como na Umbanda. Devemos saudar a este Grande Exu. É conhecido também como tranca Rua das Almas e Tranca Ruas de Embaé.

Exu Tiriri - (*Fleruty*) - de grande força para despachar trabalhos nas encruzilhadas, matas, rios, apresentando-se como um homem preto com deformação facial.

Três arquétipos de Exu: Tranca-Ruas, Zé Pilintra e Exu Caveira.

Exu Veludo - (*Sagathana*) - bastante evocado na Quimbanda, principalmente na Magia Negra, atendendo com rapidez a quem recorre a sua proteção. Apresenta-se como um fino cavalheiro muito bem vestido, bebendo bons conhaques e fumando bons charutos. Sua presença é facilmente notada, pois possui patas de bode, gostando de trabalhar com "as moças" (Pombo-giras).

Exu dos Rios - (*Nesbiros*) - companheiro de Exu Veludo, domina as margens dos rios e é confundido com o Caboclo de Penas, pois usa vestimentas de penas negras e apresenta também chifres. Comanda a Linha Mista da Quimbanda.

Exu Calunga - (*Syrach*) - comanda uma falange de 18 Exús, apresentando-se como um anão. Também chamado de Gnomo, Calunguinha, Duende ou Saci. Comanda mais quinze outros Exus, que são: Quebra-Galho, Pombo-Gira, Tranqueira, Sete Poeiras, Gira Mundo, Das Matas, Dos Cemitérios, Morcêgo, Sete Portas, Sombra, Tranca Tudo, Pera Negra, Capa Preta e Marabá.

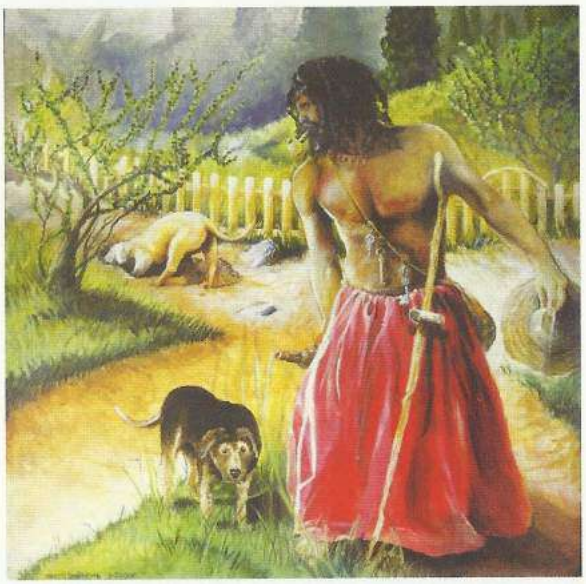
Exu Omulú - No culto Nagô é chamado de Abaluaiê ou Abaluaê. Senhor Supremo dos Cemitérios (Calunga Menor), incumbido de zelar pelos mortos ali enterrados. Apresenta-se nos terreiros coberto por um lençol ou toalha branca, tendo que ser incorporado por médium de muita firmeza. Comandando uma das mais poderosas Linhas da Quimbanda, a Linha das Almas. Senhor de um grande poder, comparado apenas ao Maioral, "Seo Lúcifer ". Quando solicitado, trabalha para minimizar o sofrimento dos filhos, recebendo obrigações, presentes e solicitações no cruzeiro do cemitério. Possui dois grandes colaboradores, Exu Caveira e Exu da Meia-Noite.

Exu Caveira - (*Sergulath*) - auxiliar direto de Exu Omulú, seu braço direito, é o guardião das porteiras dos cemitérios, onde devemos saldar seu Caveira. Transmite muito medo e respeito, nas sessões e nas entregas. Apresenta-se com seu rosto na forma de uma caveira, não tendo hora certa para se apresentar, sendo por volta da meia-noite o costumeiro. Lidera e tem sob seu comando sete Exus, a saber: Tatá Caveira, Brasa, Pemba, Maré, Carangola, Arranca-Toco e Pagão. Além desses, comanda também Exu do Cheiro (Cheiroso) - (Aglasis) - que tem sob sua guarda outros quarenta e nove Exus.

Exu da Meia-Noite (*Hael*) - especialista nas forças ocultas, decifrador de quaisquer idiomas ou letras, apresenta-se de capa preta e seus inconfundíveis olhos de fogo e pés de cabra. Seu horário é a meia-noite daí seu nome, neste momento, não se encerram as seções nos terreiros, pois Hael está de ronda. Dizem que São Cipriano, aprendeu de Hael tudo que sabia em relação a Alta Magia, (*Livro da Capa Preta*). Lidera também sete Exus: Mirim, Pimenta, Malé, Sete Montanhas, Ganga, Kaminaloá e Quirombô. Comanda ainda o Exu Curadô (Meramael).

Papa Legba

No Vodou Haitiano, Papa Legba é o intermediário entre o loa e a humanidade. Ele está em uma encruzilhada espiritual e dá (ou nega) permissão para falar com os espíritos de Guiné, e acredita-se que fale todos os idiomas humanos. Ele é sempre o primeiro e o último espírito invocado em qualquer cerimônia , pois sua autorização é necessária para qualquer comunicação entre os mortais e os loa (ele abre e fecha as portas). No Haiti, ele é a grande elocução, a voz de Deus. Legba facilita a comunicação, a fala e a compreensão.



Ele costuma aparecer como um homem velho, com uma muleta ou uma bengala, vestindo um chapéu de palha de aba larga e fumar um cachimbo, ou aspersão da água. O cachorro é sagrado a ele. Devido à sua posição como guardião do portão entre os mundos da vida e dos mistérios ele é frequentemente identificado como Saint Peter, que detém uma posição comparável na tradição Católica. Mas ele também está representado no Haiti, como São Lázaro, ou Santo Antônio o Grande.

No panteão yoruba, homenageado na Nigéria, Cuba, Brasil, e no resto da diáspora yoruba, Ellegua é principalmente associado com Papa Legba, uma vez que ambos partilham o papel de ser o dono da encruzilhada. Ao contrário de Papa Legba, no entanto, Eleggua é um *trickster* malandro/criança. Legba também partilha semelhanças com Orunmilá, o Orixá da profecia que ensinou à humanidade como usar o poderoso oráculo Ifá.

No Benin e Nigéria, Legba é visto como jovem e viril, é muitas vezes cornudo e fálico, e o seu relicário é normalmente localizado na porta da aldeia na zona rural.

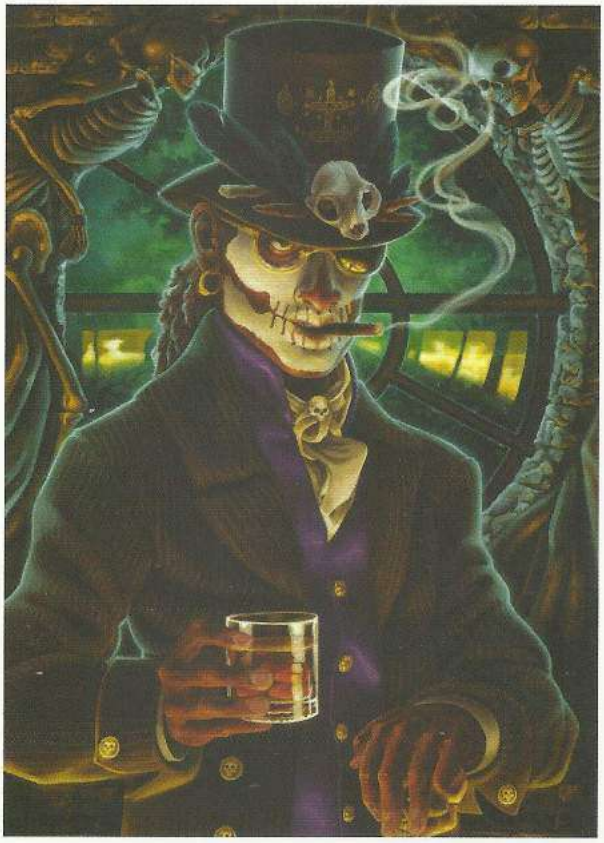
Papa Legba na versão cinematográfica para o seriado "American Horror Story", com as vestes tradicionais com as quais é representado na Louisiana/Sul dos EUA.

Baron Samedi

No Voodoo e Vodou haitiano, Baron Samedi é um dos aspectos do Baron, um dos loa. Ele é um loa dos mortos, junto com inúmeras outras encarnações do Barão, Baron Cimetière, Baron La Croix, e Baron Kriminel.

Baron Samedi é usualmente descrito com um chapéu branco, terno preto, óculos escuros, e algodão tampando as narinas, semelhante a um cadáver vestido e preparado para o enterro no estilo haitiano. Ele tem a cara frequentemente parecida a uma caveira branca (ou de fato tem uma caveira como cara) e fala com uma voz nasal. Ele é o cabeça da Guédé família de Loa, ou um aspecto deles, ou possivelmente o seu pai espiritual. Sua esposa é a loa Maman Brigitte. 'Samedi' significa 'sábado' em francês, embora haja etimologia alternativa.

Baron Samedi de pé nos cruzamentos, onde as almas dos humanos mortos passem a caminho de Guinee. Bem como sendo o loa sábio da morte, ele é um loa sexual, frequentemente representado por símbolos fálicos e famoso pela perturbação, obscenidade, deboche, e tendo uma predileção especial para o tabaco e o rum. Além disso, ele é o loa do sexo e ressurreição, e nesta última capacidade que ele muitas vezes é invocado por aqueles que estão perto da morte ou a morte se aproxima, pela cicatrização, já que é apenas o Barão que aceita um indivíduo no reino dos mortos. Ele é considerado um juiz sábio e um mágico poderoso.



Baron Cimetiére

No Vodou haitiano, *Baron Cimitière* (Barão do Cemitério) é um dos Guédé, um espírito da escuridão, junto com Baron Samedi e *Baron La Croix*. Ele é considerado o guardião masculino do cemitério.

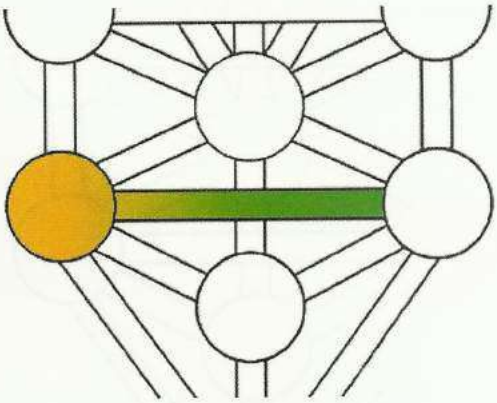
Baron La Croix

No Vodou haitiano, *Baron La Croix* (Barão da Cruz), também grafado Lakwa, é um dos Guédé, um Loa dos mortos e sexualidade, juntamente com Baron Samedi e Baron Cimetière. Ele é o último, suave e sofisticado Espírito da Morte - muito culto e afável. Ele tem uma filosofia existencial sobre a morte: encontrar a razão da morte para ser tanto engraçado quanto absurdo.

Baron La Croix é a expressão extrema da individualidade e oferece o vislumbre dos prazeres da vida. Mesmo os mais ricos ou os mais pobres não são poupados da derradeira experiência universal - a Morte.

HOD-NETZACH

A nuance de Netzach dentro de Hod evoca a conexão da Musa Inspiradora e do Poeta, remetendo aos deuses escribas relacionados às artes e à poesia.

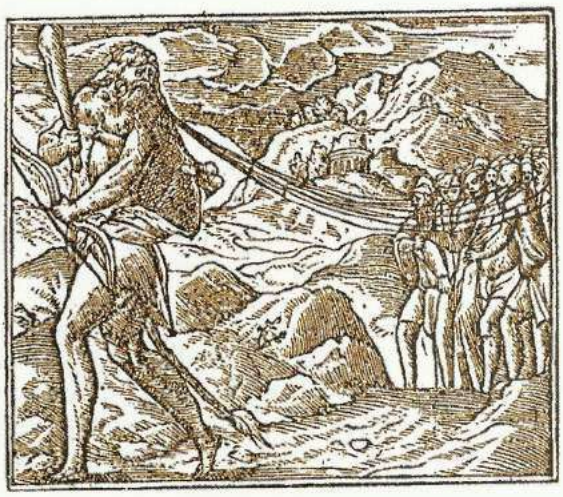


Oghma

O deus Oghma (irlandês) e Ogmios (gaulês) representam, muito provavelmente, a mesma divindade, à qual se atribui a invenção do alfabeto Ogham.

Ogmios é descrito como um homem calvo, transportando um arco e uma clava. É seguido por um grupo de homens com boa disposição, que têm as suas orelhas presas a correntes que estão ligadas à língua do deus.

A faceta guerreira de Ogma, atestada pelas suas armas de combate - o arco e a clava - encontram-se bem claras na Mitologia Irlandesa, onde combate do lado dos *Tuatha de Dannan* contra os Fir Bolg e os Fomorianos, na conquista da Irlanda. Alguns autores vêem nas correntes presas às orelhas dos homens um símbolo da eloquência de Oghma, que se manifestaria, arquetipicamente, e em particular, no turbilhão emocional provocado pelo discurso que antecede à batalha.



Temos, assim, duas armas principais e visíveis, que são usadas pelo deus no plano exterior: o arco - que serve para atacar a grande distância -, e a clava - usada para combate corpo-a-corpo. A clava representa, provavelmente, a arma de guerra primordial, utilizada desde o alvorecer da humanidade na Terra. Representa a força bruta, primal, explosiva. Por outro lado, o arco simboliza a evolução do homem, o seu intelecto, sutileza a argúcia. Ogma representa assim, numa primeira leitura, o arquétipo do guerreiro que existe na memória atávica de cada Homem, desde o seu "nascimento" até ao seu estado atual.

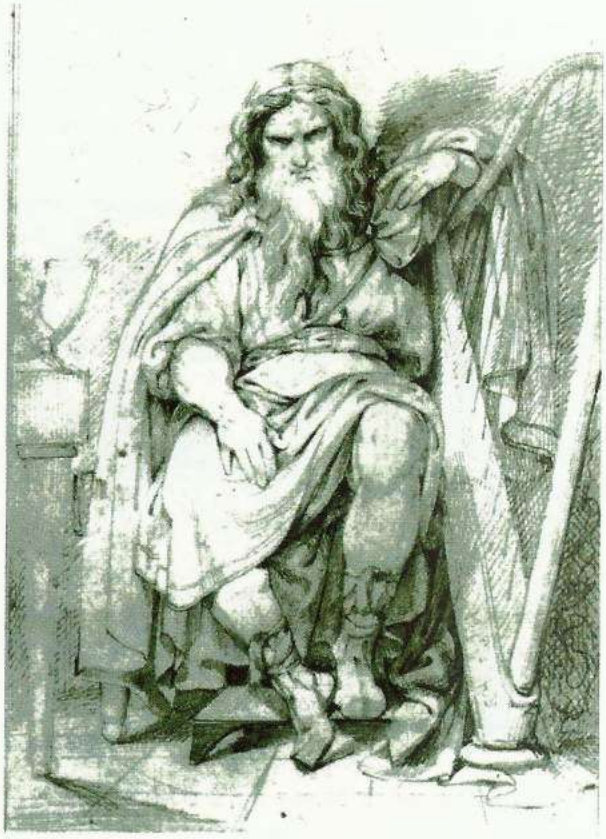
Ogma associado a Hermes, que mantém seus seguidores acorrentados pelos ouvidos à sua língua.

Numa segunda "camada" encontramos as correntes da eloquência. Um bom discurso é uma arte, requer fogo, inspiração, paixão e força. Quando reúne estes atributos, reúne também aqueles em seu redor, que se sentem "ligados" ao seu transmissor, que age como um canal. Neste sentido, o discurso, através do uso da palavra, é também uma "arma". Mas infinitamente superior, e que vive para além da matéria. Existem relatos do poder tremendo que os bardos detinham na sociedade celta, podendo, pelo poder da sua palavra, impedir um combate, por exemplo.

Esta arma, então, é como uma espada, tem dois gumes. Um deles é construtivo, o outro destrutivo... Encontramos aqui a ligação ao alfabeto Ogham, dito "alfabeto das árvores", embora a sua simbologia possa ir para além das árvores, sendo um alfabeto iniciático, como as runas e outras escritas antigas. Subsistem alguns tratados medievais de Ogham, com algumas indicações dos seus mestres escribas, mas a sua decifração é nebulosa... quem terá a coragem e a inspiração necessárias para os compreender?

Bragi

Na mitologia nórdica, Bragi ou Brágui, é filho de Odin e deus da sabedoria e da poesia. É o protetor dos trovadores. Era casado com Iduna, deusa que concede juventude eterna aos deuses Aesires.



Bragi, desenho de Carl Wahlbon (1850)

Na Lokassena, uma saga que conta como Loki invadiu um banquete dos deuses e os acusou com calúnias e verdades dolorosas; Bragi foi acusado por Loki de ser um deus efeminado, e ao defender o esposo, a deusa Idunna foi acusada de ser uma deusa adultera, e Bragi e Iduna se divorciaram

Iah-Hel

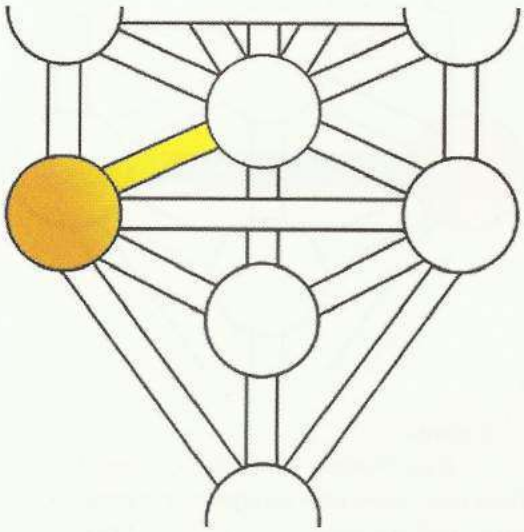
Arcanjo que cuida dos assuntos de Netzach dentro da Esfera de Hod. Este anjo ajuda a obter sabedoria, auxilia no aparecimento de ideias luminosas e a apaziguar a violência do mundo. Este arquétipo como Anjo Solar favorece as pessoas para que vivam suas vidas de modo correto e honesto.

Líder nato, aceita os convites de comando que recebe por seu jeito forte, capacidade de improvisação e apreço aos desafios. Tático, busca sempre uma vitória imediata; ganha todas as batalhas.

- Athanasius Kircher

HOD-TIFERET

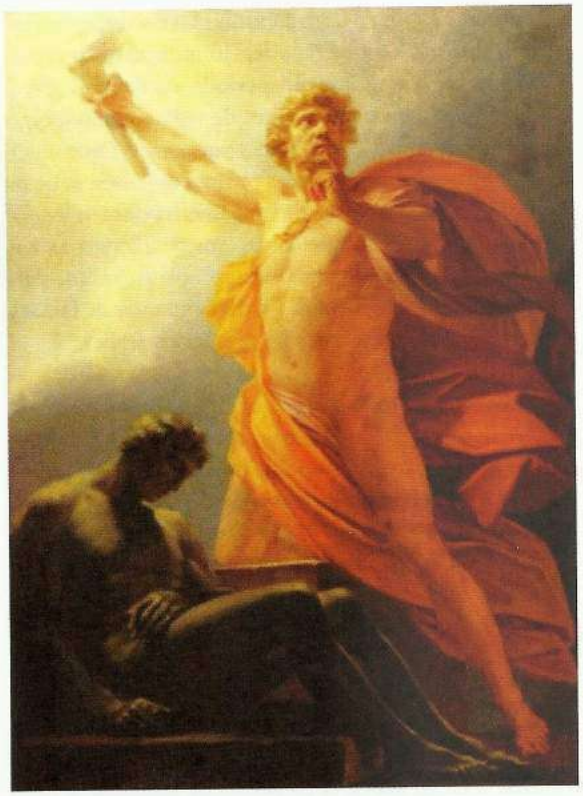
A nuance de Tiferet dentro de Hod designa os deuses portadores da Luz ou buscadores da fagulha divina. São divindades que conseguiram roubar o fogo dos deuses ou trazer para a terra a luz divina.



Prometeu

O mito de Prometeu apareceu pela primeira vez na *Teogonia* (versos 507 a 616), obra do poeta épico grego do fim do século VIII AC., Hesíodo. Filho do Titã Japeto com Clímene, umas das oceânides, era irmão de Menoécio, Atlas e Epimeteu. Na Teogonia, Hesíodo descreve Prometeu como um desafiante inferior à onipotência e onisciência de Zeus. Num célebre episódio, durante um banquete destinado a selar a paz entre mortais e imortais, Prometeu foi responsável por aplicar um estratagema em Zeus (545-557), ao colocar duas oferendas diferentes diante do deus olímpico: uma delas consistia de uma seleção de carne escondida dentro de um estômago de boi (alimento escondido dentro de um exterior repulsivo), enquanto a outra consistia dos ossos do boi totalmente envoltos em "reluzente gordura" (algo impossível de ser consumido dentro de um exterior atraente). Zeus escolheu a segunda, abrindo assim um precendente para os futuros sacrifícios e, a partir de então os humanos teriam passado a ficar com a carne dos animais que sacrificavam, dedicando aos deuses apenas os ossos, envoltos numa camada de gordura.

O truque enfureceu Zeus, que retirou o fogo dos humanos como forma de punição. Prometeu, por sua vez, roubou o fogo dentro de um gigantesco caule de funcho, devolvendo-o à humanidade. Isto enraiveceu ainda mais Zeus, que enviou Pandora, a primeira mulher, para viver com os homens.



Prometeu, por Heinrich Fuger (1817)

Pandora foi forjada por Hefesto a partir do barro, e trazida à vida por obra dos quatro ventos, todas as deusas do Olimpo reuniram-se para adorná-la. "*Dela descende a geração das femininas mulheres*", escreveu Hesíodo, "*dela é a funesta geração e destino das mulheres, grande pena que habita entre homens mortais, parceiras não da penúria cruel, porém do luxo.*"

Prometeu por sua vez, como castigo eterno, foi acorrentado a uma rocha no Cáucaso, onde seu fígado era devorado cotidianamente por uma águia, apenas para vê-lo regenerar-se durante a noite, segundo a lenda, devido à sua imortalidade. Anos mais tarde, o herói grego Héracles (o Hércules romano) abateria a águia e libertaria Prometeu de seus grilhões.

Lúcifer

O substantivo Lúcifer ocorre seis vezes na Vulgata, versão latina da Bíblia, e uma vez em algumas Traduções da Bíblia em língua portuguesa. Lúcifer se refere literalmente à "Estrela da Manhã" ou "Estrela D'Alva", à "luz da manhã", aos "signos do zodíaco", e à "aurora" ou, metaforicamente, ao "rei da Babilônia", ao sumo sacerdote Simão, filho de Onias, à Glória de Deus, ou a Jesus Cristo. No livro de Apocalipse (22:16) Jesus se auto denomina "resplandescente estrela-da-manhã", o que é diferente quando o termo é usado separadamente "estrela da manhã" que significa "poder sobre as nações". (Apocalipse 2:28 e 26) (Isaías 14:12).

É interessante que o Novo Testamento fale sobre a "estrela da alva" (2 Pedro 1:19) e a "estrela da manhã" (Apocalipse 2:28; 22:16). Em todas estas passagens, é claro que a estrela da manhã não é Satan (Opositor), ou qualquer outra criatura blasfema. O próprio Jesus é a brilhante estrela da manhã que abençoa seus servos fiéis.

Lucifer, por Anton Rafael Mengs (1765)

Então, por que o nome "Lúcifer" é frequentemente aplicado a Satan? O uso partiu de uma interpretação errada de Isaías 14:12. Muitos comentaristas inseriram algo maior neste texto, vendo-o como uma explicação da origem de Satanás. Certamente há razão para acreditar que "*o Diabo foi um dos anjos*" (Jó 1:6), "*que ele tem estado em rebelião contra Deus desde antes da criação da Terra*" (1 João 3:8).

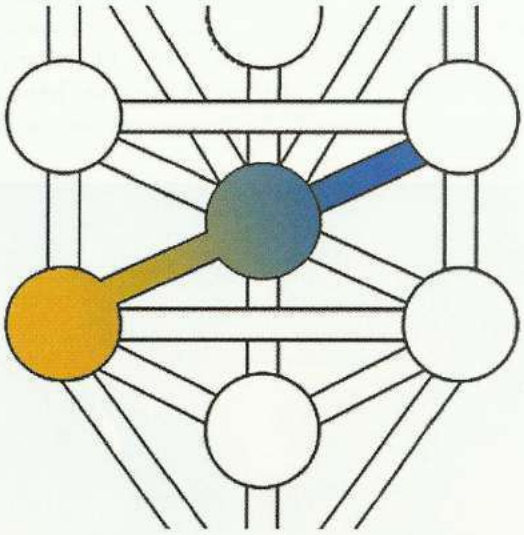
O que o rei de Babilônia fez foi o mesmo tipo de pecado: desafiar a autoridade do Rei dos reis. Neste sentido, podemos pensar em "Lúcifer" como um filho ou discípulo de Satanás (veja João 8:44), mas a profecia de Isaías 14:12 não está falando especificamente do Diabo.

Umabel

Arcanjo que trata dos assuntos de Tiferet dentro da Esfera de Hod. Ajuda a obter a amizade de uma pessoa. Favorece os estudos de astrologia, psicologia e esoterismo, influenciando fortemente as pessoas para que se especializem e se destaquem em pesquisas nestas áreas.

HOD-CHESED

Esta nuance de Hod trabalha com legisladores ou grandes profetas que estejam diretamente sob a influência de uma divindade maior. São codificadores de doutrinas e hierofantes de suas religiões.



Abraão

O primeiro dos patriarcas de Israel, nascido em Ur, chefe de um clã Arameu, na Caldéia, que emigrou para Canaã. Um dos personagens mais importantes das religiões judaica, islâmica e cristã, pois representa para todas elas a transição da idolatria para a crença em um só Deus verdadeiro, e que segundo a Bíblia, no Gênesis, viveu cerca de 175 anos e foi o pai de Isaac. Depois que sua família mudou-se para o norte do país, ele recebeu uma revelação divina para deixar o país, seus parentes e a casa de seu pai, para seguir uma orientação divina.

Com a esposa Sara, o sobrinho Ló e seus pertences, Abraão dirigiu-se a Canaã, a região indicada por Deus. Ali permaneceu até que um período de fome o levou ao Egito, onde fez fortuna antes de voltar algum tempo depois para Hebron, onde ergueu um altar ao Deus único (Javé), que renovou então suas promessas, entre as quais a de fazer dele o patriarca de uma imensa descendência. Sara revelou-se estéril, pelo que, em obediência às leis da época, entregou a Abraão sua escrava Agar, que dele concebeu e deu à luz Ismael. Os descendentes de Ismael, os ismaelitas ou agarenos, viriam a ser os árabes.

Quando Abraão e Sara já eram anciãos, nasceu-lhes Isaac, o herdeiro das promessas divinas. Deus pôs à prova a fé do patriarca ordenando-lhe que sacrificasse Isaac, ao que Abraão obedeceu prontamente. Um anjo, no entanto, deteve a mão de Abraão e substituiu o menino por um cordeiro, enquanto Deus prometia novamente a Abraão uma descendência que se multiplicaria como as estrelas do céu e como a areia que está na beira do mar.

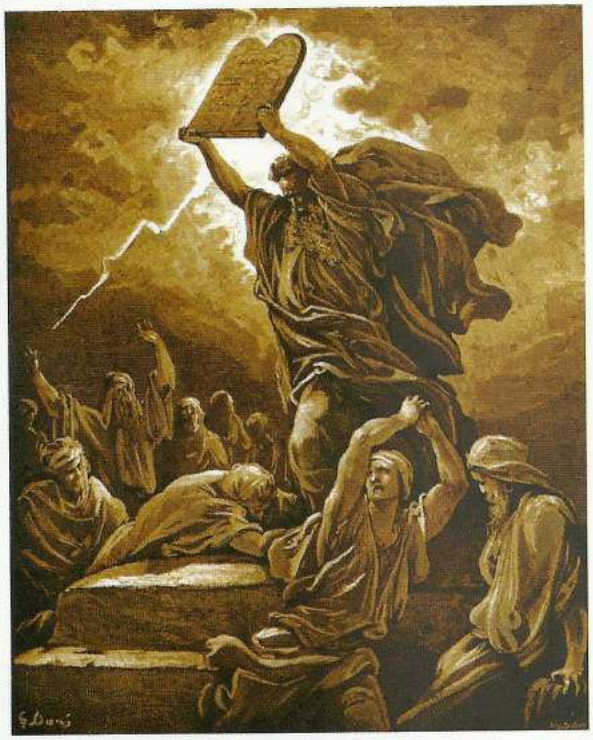
Abraão representa não apenas a origem de um povo eleito por Deus para renovar a humanidade, mas também o homem justo, profundamente fiel, cuja lealdade a Deus chegaria ao ponto de sacrificar o filho em obediência à ordem divina.

Moisés

Moisés foi, de acordo com a bíblia hebraica e o alcorão, um líder religioso, legislador e profeta, a quem a autoria da Torá é tradicionalmente atribuída. Ele é o profeta mais importante do judaísmo, e igualmente reconhecido pelo Cristianismo e Islamismo, assim como em outras religiões.

O Sacrifício de Isaac, de Luca Giordano (1696)

É o grande libertador dos hebreus, tido por eles como seu principal legislador e mais importante líder religioso. A Bíblia o denomina "*o homem mais manso da Terra*" (Números 12:3). Também é considerado um grande profeta pelos muçulmanos.



Moisés, de Gustav Doré (1866)

De acordo com a Bíblia e a tradição judaico-cristã, Moisés realizou diversos prodígios após uma epifania. Libertou o povo judeu da escravidão no Antigo Egito, tendo instituído a Páscoa Judaica. Depois guiou seu povo através de um êxodo pelo deserto durante quarenta anos, que se iniciou através da famosa passagem em que Moisés abre o Mar Vermelho, para possibilitar a travessia segura dos judeus. Ainda segundo a Bíblia, recebeu no alto do Monte Sinai as Tábuas da Lei de Deus, contendo os Dez Mandamentos.

Asclepius

Asclépio é o deus da Medicina e da cura da mitologia greco-romana. Não faz parte do Panteão das divindades olímpicas, mas acabou por se tornar uma das divindades mais populares do mundo antigo, a ponto de Apuleio dizer dele: "*Aesculapius Ubique*" (Esculápio por toda parte).

Existem várias versões de seu mito, mas as mais correntes o apontam como filho de Apolo, um deus, e Corônis, uma mortal. Teria nascido de cesariana após a morte de sua mãe, e levado para ser criado pelo centauro Quíron, que o educou na caça e nas artes da cura. Aprendeu o poder curativo das ervas e a cirurgia, e adquiriu tão grande habilidade que podia trazer os mortos de volta à vida, pelo que Zeus o puniu, matando-o com um raio. O seu culto disseminou-se por uma vasta região da Europa, pelo norte da África e pelo Oriente Próximo, sendo homenageado com inúmeros templos e santuários, que atuavam como hospitais. A sua imagem permaneceu viva e é um símbolo presente até hoje na cultura ocidental.

Pitágoras

Apesar de ser considerado uma figura lendária e um Grande Mestre, da vida de Pitágoras quase nada pode ser afirmado com certeza, já que ele foi objeto de uma série de relatos tardios e fantasiosos, como os referentes a viagens e contatos com as culturas orientais. Parece certo, contudo, que o filósofo tenha nascido em 580 AC na cidade de Samos.

Fundou uma escola mística e filosófica em Crotona (colônias gregas na península itálica), cujos princípios foram determinantes para a evolução geral da matemática e da filosofia ocidental sendo os principais temas a harmonia matemática, a doutrina dos números e o dualismo cósmico essencial.

Acredita-se que Pitágoras tenha sido casado com a física e matemática grega Theano, que foi sua aluna. Supõe-se que ela e as duas filhas tenham assumido a escola pitagórica após a morte do marido.

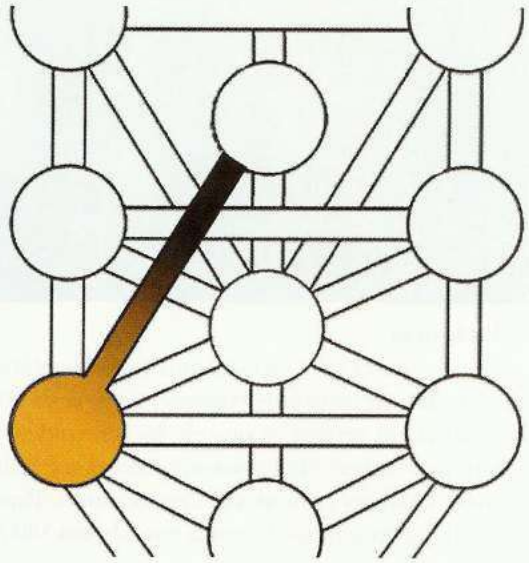
Os pitagóricos interessavam-se pelo estudo das propriedades dos números. Para eles, o número, sinônimo de harmonia, constituído da soma de pares e ímpares - os números pares e ímpares expressando as relações que se encontram em permanente processo de mutação - era considerado como a essência das coisas, criando noções opostas (limitado e ilimitado) e sendo a base da teoria da harmonia das esferas.

Harahel

Este anjo ajuda a curar problemas nos órgãos reprodutores, principalmente femininos, favorecendo a vida longa, sem problemas de saúde. Torna as crianças obedientes e respeitosas com os parentes, colegas de estudo, professores e pais. Favorece os corretores de valores, os agentes de câmbio, as pessoas que trabalham em órgãos públicos, arquivos, bibliotecas e as que possuem qualquer coleção, principalmente as raras e preciosas.

HOD-DAATH

Esta nuance de Hod lida com todos os professores e estudiosos das Sombras e do Inconsciente. Lida com os Deuses e Guardiões do Reino Subterrâneo.



Anúbis

Anúbis é o nome dado pelos antigos gregos ao deus com cabeça de chacal associado com a mumificação e a vida após a morte na mitologia egípcia. Na língua egípcia, Anúbis era conhecido como Inpu. A menção mais antiga a Anúbis está nos Textos das Pirâmides do Império Antigo, onde frequentemente é associado com o enterro do Faraó. Na época, Anúbis era o deus dos mortos mais importante. Em épocas mais tardias, Anúbis foi combinado com o deus grego Hermes, surgindo assim a figura de Hermanúbis.

Assume nomes ligados ao seu papel fúnebre, como "*Aquele que está sobre a sua montanha, que ressalta sua importância como protetor dos mortos e de suas tumbas*", e o título "*Aquele que está no local do embalsamamento*", associando-o com o processo de mumificação. Como muitas divindades egípcias, Anúbis assumiu diversos papéis em vários contextos e nenhuma procissão pública no Egito era realizada sem uma representação de Anúbis marchando em seu início.

Anúbis pesando o coração dos mortos.

A esposa de Anúbis é a deusa Anput, seu aspecto feminino, e a sua filha é a deusa Kebechet.

Os egípcios acreditavam que no julgamento de um morto era pesado seu coração e a pena da verdade, tal pena pertencia à consorte de Anúbis, a deusa da verdade Maat. Caso o coração fosse mais pesado que a pena o defunto era devorado por Ammit, um demônio cujo corpo seria composto por partes de um leão, hipopótamo e crocodilo, mas caso fosse mais leve a pessoa em questão poderia ter acesso ao paraíso ou a alma voltar ao corpo. Anúbis era quem guiava a alma dos mortos no Além.

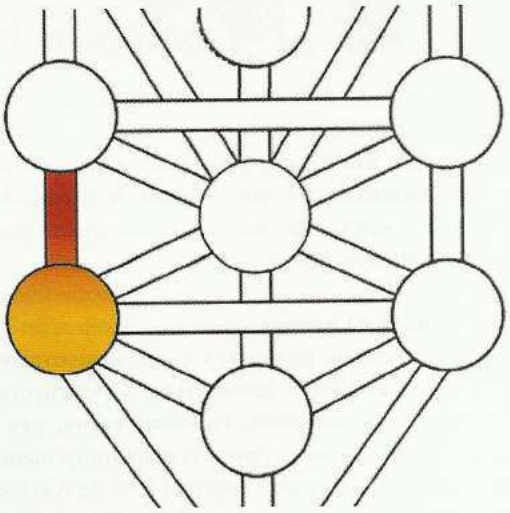
Caronte

Na Mitologia Grega, Caronte é o barqueiro do Hades e uma espécie de guardião dos mortos, pois ele é quem permite a passagem para o Mundo Subterrâneo e carrega as almas dos recém-mortos sobre as águas do rio Estige e Aqueronte, que dividiam o mundo dos vivos do mundo dos mortos. Uma moeda para pagá-lo pelo trajeto, geralmente um óbolo ou danake, era por vezes colocado dentro ou sobre a boca dos cadáveres, de acordo com a tradição funerária da Grécia Antiga.

Caronte, por Gustav Dore (1880).

HOD-GEBURAH

Os Deuses e Arquétipos desta nuance incluem os Deuses tricksters ou trapaceiros. Comumente associados ao Fogo, de maneira muitas vezes semelhante a Prometeus ou Lúcifer, mas cuja função é testar os limites dos outros deuses.



A divindade *trickster* quebra as regras dos deuses ou da natureza, às vezes é mal-intencionada (por exemplo, Loki), mas, normalmente, ainda que involuntariamente, em última análise, com efeitos positivos. Frequentemente, a quebra das regras toma a forma de um "truque", aí o termo, "*trickster*", que significa "pregador de peças". O Trickster pode ser astuto ou tolo, ou ambos. Frequentemente são engraçados e cômicos, mesmo quando considerados sagrados. Um exemplo é o Heyoka sagrado, cujo papel e lançar truques e jogos e, por isso, aumenta a consciência e atua como um equilibrador.

Em muitas culturas, (como podemos obsevar na grega, na norueguesa ou em contos eslavos) o trickster e o herói civilizador são frequentemente combinados. Como exemplo: Prometeu é um herói cultural pois roubou o fogo dos deuses e entregou ao homem, dando origem á civilização, no entanto, não é um herói trickster ou trapaceiro típico.

Em muitas das mitologias dos povos nativos norte-americanos, as Primeiras Nações, o Coiote (Sudoeste dos Estados Unidos) ou Corvo (Litoral nordeste do pacífico, Columbia Britânica, Alasca e extremo oriente russo) roubou o fogo dos deuses (estrelas, lua, e/ou sol) e são mais malandros (tricksters) do que heróicos. Isto é principalmente devido a outras histórias que envolvem esses espíritos: Prometeu era um Titã, enquanto o Coiote e Corvo são geralmente vistos como palhaços e brincalhões.

Mitzrael

Anjo que cuida dos assuntos de Geburah dentro da esfera de Hod. Quem nasce sob esta influência se distinguirá na sociedade por seus talentos e nobres virtudes. Reúne as mais belas qualidades do corpo e da alma. Saberá retificar seus erros, porque entende que é através das experiências que construímos nossa personalidade, o invólucro da alma e do caráter. Estará sempre em busca de si mesmo, procurando atingir um ideal de equilíbrio e sabedoria. Ser um incansável trabalhador será sua principal qualidade. Vivendo uma existência elevada, trabalhando pelo bem social, poderá livrar-se do seu karma.

Loki

Loki (também conhecido como Loke ou possivelmente Lothur) é um deus ou um gigante da mitologia nórdica. Deus do fogo, da trapaça e da travessura, também está ligado à magia e pode assumir a forma que quiser. Ele não pertence aos Aesir, embora viva com eles. É frequentemente considerado um símbolo da maldade, traiçoeiro, de pouca confiança; e, embora suas artimanhas geralmente causem problemas a curto prazo aos deuses, estes frequentemente se beneficiam, no fim, das travessuras de Loki. Ele está entre as figuras mais complexas da mitologia nórdica.

Ele possui um grande senso de estratégia e usa suas habilidades para seus interesses, envolvendo intriga e mentiras complexas. Sendo um misto de deus e gigante, sua relação com os outros deuses é conturbada. Segundo as lendas nórdicas Loki iria liderar um exército no Ragnarok. Entretanto, ele é respeitado por Thor. Loki também ajuda Thor a recuperar seu martelo Mjölnir, roubado pelos gigantes, obtém alguns dos artefatos mais preciosos dos deuses - como a própria Mjölnir, a lança de Odin, Gungnir, os cabelos de ouro de Sif e o navio mágico de Freyr, Skidbladnir.

HueHueCoyotl

Huehuecoyotl, também conhecido como "O velho coiote", é o deus Asteca da dança, música, trapaça e sexo, geralmente representado como um coiote vermelho com pés e mãos humanas usando penas verdes. Embora fosse geralmente retratado como do sexo masculino, Huehuecoyotl faz parte da família Tezcatlipoca, e portanto herdou a capacidade de mudar de forma a vontade, incluindo o sexo.

Um verdadeiro brincalhão, vários mitos mostram Huehuecoyotl pregando peças em outras pessoas, especialmente os outros deuses, mas suas brincadeiras geralmente saiam pela culatra e causavam mais dano ao Huehuecoyotl que as suas vitimas. Porem, vale ressaltar que Huehuecoyotl podia ser bem cruel se precisasse, e era conhecido por provocar guerras entre os mortais pelo simples prazer de aliviar seu tédio. Seu lado mal era representado como um coiote negro de penas amarelas.

Apesar disto, Huehuecoyotl não era um deus sádico. De fato, ele era geralmente amigável com os humanos, e era frequentemente acompanhado por um ou mais humanos que tocavam tambor enquanto ele dançava. Outro exemplo da proximidade de Huehuecoyotl com a humanidade era a crença de que, já que ele era capaz de mudar de forma, ele também podia mudar o destino dos homens, e as pessoas da época de fato rezavam por sua interseção quando acreditavam que algum outro deus tivesse jogado uma praga neles. Por causa disto, havia um favoritismo no seu culto por benefícios práticos e espirituais.

Este aspecto dualista de sua personalidade fazia que Huehuecoyotl representasse a coisa mais próxima do conceito de Yin e Yang que o povo asteca tinha na época. Ele também era o único amigo de Xolotl, deus do fogo e da doença, uma associação criada pelo aspecto canino de ambos os deuses.

Curupira e Caipora

Um dos mais populares e espantosos entes fantásticos das matas brasileiras. O curupira é representado por um anão, cabeleira rubra, pés ao inverso, calcanhares para a frente. A mais antiga menção de seu nome foi feita pelo venerável José de Anchieta, em São Vicente, em 30 de maio de 1560: "*É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios e que os brasis chamam Curupira, que acometem aos índios muitas vezes no mato, dão-lhe açoites, machucam-nos e matam-nos. São testemunhos disso os nossos irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles.*

Por isso, costumam os índios deixar em certo caminho, que por ásperas brenhas vai ter ao interior das terras, no cume da mais alta montanha, quando por cá passam, penas de aves, abanadores, flechas e outras coisas semelhantes, como uma espécie de oferenda, rogando fervorosamente aos Curupiras que não lhes façam mal". Nenhum outro fantasma brasileiro colonial determinou oferenda propiciatória.

Demônio da floresta, explicador dos rumores misteriosos, do desaparecimento de caçadores, do esquecimento de caminhos, de pavores súbitos, inexplicáveis, foi lentamente o Curupira recebendo atributos e formas físicas que pertenciam a outros entes ameaçadores e perdidos na antiguidade clássica. Sempre com os pés voltados para trás e de prodigiosa força física, engana caçadores e viajantes, fazendo-os perder o rumo certo, transviando-os dentro da floresta, com assobios e sinais falsos.

Do Maranhão para o sul até o Espírito Santo, o seu apelido constante é Caipora. Eduardo Galvão informa: "Curupira é um gênio da floresta. Na cidade ou nas capoeiras de sua vizinhança imediata não existem currupiras. Habitam mais para longe, muito dentro da mata. A gente da cidade acredita em sua existência, mas ela não é motivo de preocupação porque os currupiras não gostam de locais muito habitados.

Gostam imensamente de fumo e de pinga. Seringueiros e roceiros deixam esses presentes nas trilhas que atravessam, de modo a agradá-los ou pelo menos distraí-los. Na mata, os gritos longos e estridentes dos Currupiras são muitas vezes ouvidos pelo caboclo. Também imitam a voz humana, num grito de chamada, para atrair vítimas. O inocente que ouve os gritos e não se apercebe que é um Currupira e dele se aproxima perde inteiramente a noção de rumo."

HOD-BINAH

A emanação de Binah dentro de Hod traz a severidade, austeridade, compaixão e proteção associados a Binah para a Esfera das Formas e Símbolos de Hod. Arquétipos de Monges, Protetores do Conhecimento e Guardiões dos Segredos estão comumente associados a esta interpretação.

Ieialel

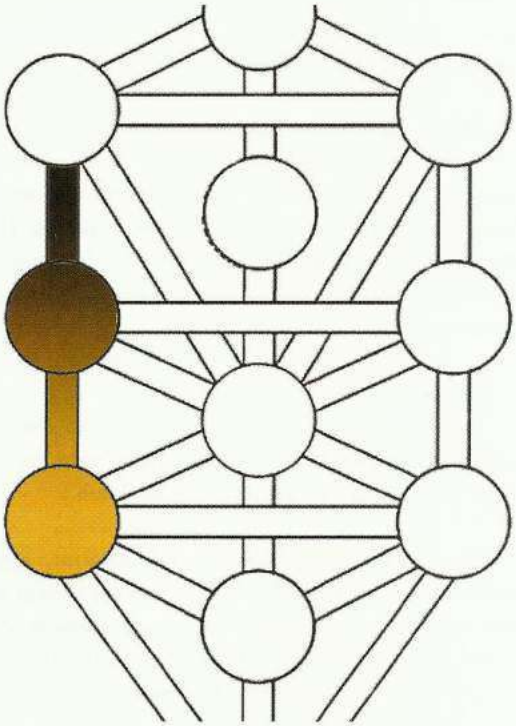
O Anjo IEIAIEL significando *"Deus que acolhe as gerações"*, se situa na Esfera de Hod e trabalha com assuntos relacionados com a esfera de Binah.

Anjo ligado às coisas espirituais e demonstra uma fé muito grande em Deus e pela vida. Devido a isso, não tem medo do que o destino lhe impõe e enfrenta as dificuldades com a certeza da vitória. Seu jeito amoroso aproxima as pessoas e sua alegria interior está em se envolver com as pessoas mais necessitadas e ajudá-las, pois essa é sua missão. É franca e honesta, ajuda pelo simples gesto de fazer o bem e quer que as pessoas sejam muito felizes. É uma pessoa muito doce e que esbanja afeto por onde passa. Vivem intensamente suas paixões, apesar de ser um pouco tímida na intimidade. Seu

Curupira, por Manuel Santiago (1926)

sonho é encontrar um companheiro que a complete e se casar cedo, pois acredita que no casamento encontrará a força que precisa para batalhar por seus sonhos na vida.

- Mônica Buonfiglio



Falange dos "Capa Preta"

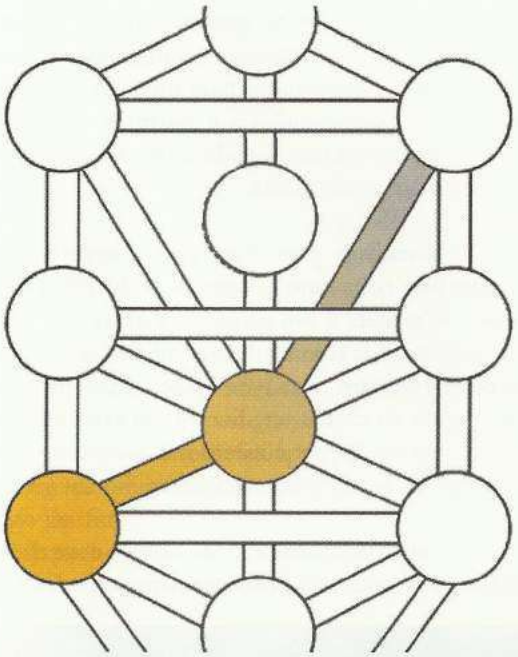
"Quanto mais alto for a batida no peito de seu caboclo. Mais baixo deve ser o nível. em que você deve inclinar-se à Luz do Verdadeiro Deus, que habita dentro de vocês, num lugar bem longe das pústulas venenosas da língua. Mas, dentro do coração, que ama incondicionalmente".

- Exu Ventania

Exu da linha de Xangô, diz ter trabalhado em sua última encarnação como Templário, no sentido de "Guardião de Templo". São protetores dos segredos monásticos e da gnose ancestral, apresentando-se muitas vezes como alquimistas ou monges.

HOD-HOCHMA

A emanação de Hochma dentro de Hod traz a conexão com a capacidade de se criar ou poder criar qualquer coisa. Muito associada na mitologia aos gênios e Djinns da lâmpada e seus desejos ilimitados.



Nememiah

O Anjo NEMEMIAH significando "Deus Louvável", se situa na esfera de Hod e trabalha assuntos na esfera de Hochma.

"Quem nasce sob a influência deste guardião traz consigo a força divina para realizar seus desejos de maneira simples e até fácil. Se souber usar de inteligência e humildade, consegue prosperar e fazer fortuna cedo na vida. Profissionalmente busca sempre cargos de liderança e demonstra que os merece, devido à sua capacidade de lutar sem se intimidar. Costuma ser o centro das atenções e, com isso, atrai carinho de todos à sua volta. Sabem conquistar os corações como poucos, mas gosta mesmo é de que alguém lace o seu.

Os relacionamentos são duradouros e não tem muitos amores até se casar. A vida financeira tem uma ligação muito grande com a tranquilidade da sua relação amorosa, mas a confiança sempre está à frente de tudo".

- Mônica Buonfiglio

Djinns e Efreetis

Gênio é a tradução usual em português para o termo árabe *Djinn*, mas não é a forma aportuguesada da palavra árabe, como geralmente se pensa. A palavra em português provém do Latim *Genius*, que significa uma espécie de espírito guardião ou tutelar do qual se pensava serem designados para cada pessoa quando do seu nascimento. Portanto, o gênio é concebido como um ente espiritual ou imaterial, muito próximo do ser humano, e que sobre ele exerce uma forte, cotidiana e decisiva influência. A palavra latina tomou o lugar da palavra árabe, com a qual não está relacionada.

Gênio alado em um Mural Romano do século I

O termo entrou em uso no português através das traduções francesas dos contos "*As Mil e Uma Noites*", que empregavam a palavra *génie* como tradução de *jinni*, visto que era similar ao termo árabe em som e significado, uso que acabou se estendendo também para o português. No árabe, a palavra "Djinn" significa, literalmente, alguma coisa que tenha uma conotação de dissimulação, invisibilidade, isolamento e distanciamento.

Entre os arqueólogos lidando com antigas culturas do Oriente Médio, qualquer espírito mitológico inferior a um deus é frequentemente referenciado como um "gênio", especialmente quando descrevem relevos em pedra e outras formas de arte. Esta prática se inspira no sentido original do termo "gênio" como sendo simplesmente um espírito de algum tipo, frequentemente sendo associado a algum dos elementos da natureza, das artes, vícios humanos, etc.

De acordo com a mitologia, os jinni foram criados dois mil anos antes da criação de Adão e eram possuidores de elevada posição no paraíso, grosso modo, igual a dos anjos, embora na hierarquia celeste fossem provavelmente considerados inferiores àqueles. Depois que Deus fez Adão, todavia, sob a liderança do seu orgulhoso líder Iblis, os jinni se recusaram a curvar-se perante a nova criatura. Pela sua má conduta, os jinni foram expulsos do paraíso, tornando-se entes perversos e asquerosos. Iblis, que foi atirado com eles à Terra, tornou-se o equivalente do Satanás cristão.

Djinn, por Artemis Kolakis (2015)

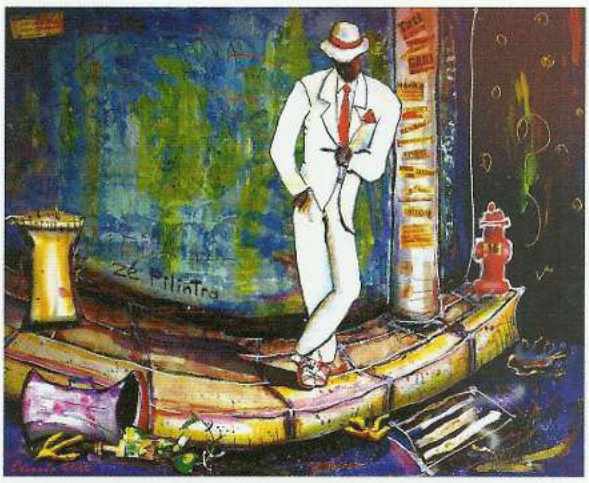
Na Terra, os Djinni teriam adotado as míticas Montanhas Káf (que supostamente circundam o mundo)

como seu lar adotivo. É dito que eles são feitos de ar e fogo e possuem a capacidade de assumir qualquer forma. Por isso, os jinni podem residir no ar, no fogo, sob a terra e em praticamente qualquer objeto inanimado concebível: pedras, lamparinas, garrafas vazias, árvores, ruínas, etc. Na hierarquia sobrenatural, os jinni, embora inferiores aos anjos caídos das hordas de Lúcifer, são não obstante extremamente fortes e astuciosos. Eles possuem todas as necessidades físicas dos humanos, podendo até mesmo serem mortos, mas estão livres de quaisquer restrições físicas.

Apesar do descrédito que foram recebendo ao longo da história por parte de alguns, diz-se que possuem uma disposição favorável em relação à humanidade, ajudando-a quando precisa de ajuda, ou mais provavelmente, quando isto é conveniente para os interesses do jinn. Na maioria dos casos citados na literatura e no folclore, contudo, eles se divertem em punir os seres humanos por quaisquer atos que considerem nocivos, e são assim responsabilizados por muitas moléstias e todos os tipos de acidentes. Todavia, quem conhecer os necessários procedimentos mágicos para lidar com os jinni, pode utilizá-los em proveito próprio.

Zé Pelintra

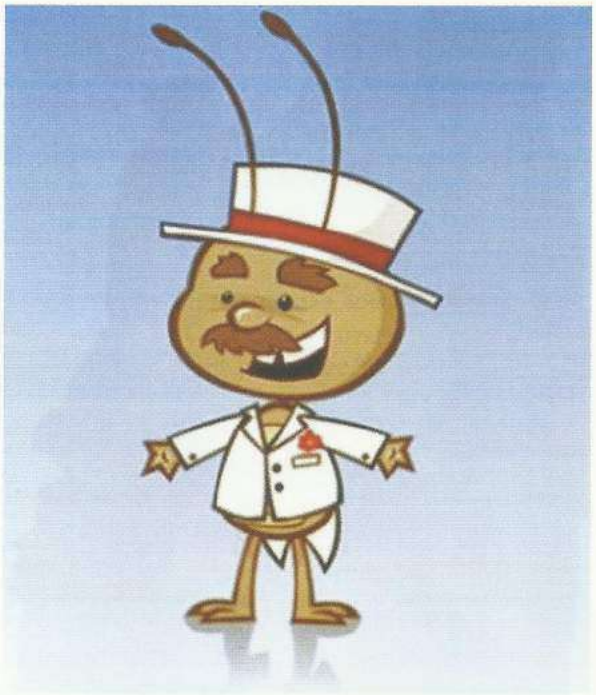
Zé Pelintra e uma entidade muito conhecida no Nordeste do pais, e uma entidade conhecida, popularmente, como sendo um malandro. O sentido da palavra malandro, se referindo a Zé Pelintra, é o mesmo que *bon vivan*, boêmio, ele não é malandro só por que faz malandragens, mas também por que a sua "vida" é vivida de forma malandra (festas, bares, mulheres etc.).



Zé Pelintra, por Eduardo Closs.

Há de se considerar também que o sentido da palavra malandro hoje não é o mesmo que do século passado; muda-se a sociedade, mudam- se os cidadãos.

Seu Zé, como é chamado pelos íntimos, era nordestino, alguns dizem ser do Ceara (... ele vem de longe, vem do Ceara, ele é Zé pelintra, chegou para trabalhar...), outros Alagoas (... quando vir de Alagoas, toma cuidado com o balanço da canoa...), de família pobre conheceu bem cedo as pilantragens para prover a sua subsistência, conheceu de perto a vida das periferias, sofreu a discriminação por ser migrante, de tão bonito que era se envolveu com muitas mulheres, após seu desencarne deixou criado um estereotipo que serviu de inspiração para Walter Elias Disney criar o personagem Zé Carioca que, só de longe, lembra Zé Pelintra.

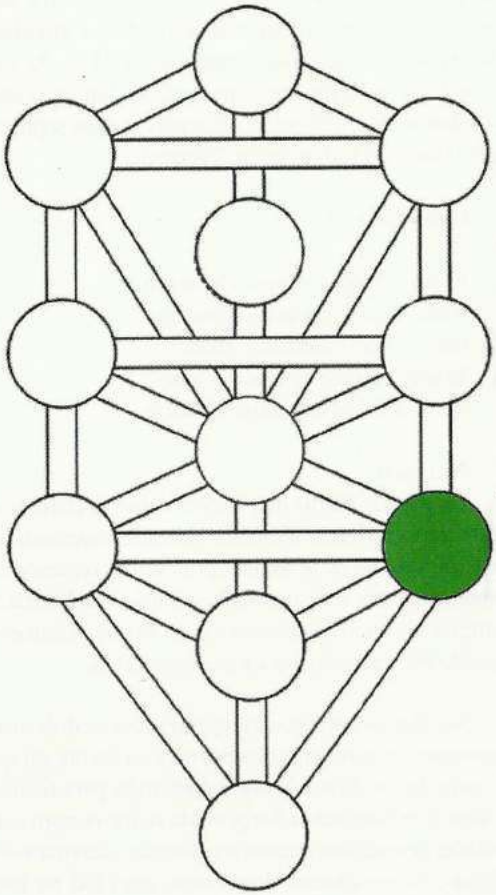


Mestre André, personagem do desenho "Galinha Pintadinha" que faz referência ao Zé Pilintra.

Seu Zé é uma figura antiga no Catimbó, porém, a linha da malandragem como temos na Umbanda não, talvez por ela ser uma falange que nasceu na Umbanda, ou seja, é recente.

NETZACH

"Movimenta-se como a água, mas em um nível simbólico, o nível das emoções: as Musas que apenas existem."
- Alan Moore, Promethea



Título: Netzach, Vitória, Conquista, Permanência. (Em hebraico: Nun, Tzaddi, Cheth.)
Inteligência: Oculta.
Imagem Mágica: Uma bela mulher nua.
Localização na Árvore: Na base do Pilar da Misericórdia.
Planeta: Vênus.
Texto Yetzirático: O sétimo Caminho chama-se Inteligência Oculta porque é o esplendor refulgente das virtudes intelectuais percebidas pelos olhos do intelecto a pelas contemplações da fé.
Nome Divino: Jehovah Tzabaoth
Arcanjo: Haniel.
Qlippoth: Oreb Zaraq.
Coro Angélico: Elohim.
Chakra Cósmico: Nogah, Vênus.
Chakra: Manipura.
Experiência Espiritual: A visão da beleza triunfante.
Virtude: Temperança.
Vício: Luxúria.
Símbolos: A lâmpada, o Cinto, a Rosa, a Vela, a Estrela de Sete Pontas.
Arcanos do Tarot: Os 4 Setes.
Cor em Atziluth: Âmbar.
Cor em Briah: Esmeralda.
Cor em Yetzirah: Verde-amarelado brilhante.
Cor em Assiah: Oliva salpicado de ouro.
Nota Musical: Dó.
No Reino Animal: Pomba, Lince, Leopardo.
No Reino Mineral: Prata (Metal), Turmalina e Esmeralda (gema).
No Reino Vegetal: Benjoim, Rosa, Verbena e Sândalo.
Corpos: Emocional.
Parte do Corpo Físico: Rins e quadris.
Número: 7.

Descrição

Netzach se situa abaixo de Chesed. É a Vitória. Existe a vontade de reciprocidade, a busca pelo próximo e a superação dos próprios limites, propagando o pensamento eterno. Funciona como o princípio fertilizador do espermatozóide masculino.

Da mesma forma que Hod significa o mental e a forma que se dá ao plano intelectual, Netzach representa os instintos e as emoções. Esta sephirah trata do plano emocional e instintivo. Em Netzach tudo é mais "percebido" do que intelectualizado. Mas as atividades de Netzach não podem ser separadas de Hod. As duas sephiroth formam um par funcional. Poderíamos dizer que os dois verbos mais adequados para as duas sephiroth seriam: Pensar (Hod) e Sentir (Netzach).

Caminhos

Kaph - Entre Chesed e Netzach.
Nun - Entre Tiferet e Netzach.
Peh - Entre Netzach e Hod.
Tzaddi - Entre Netzach e Yesod.
Qof - Entre Netzach e Malkuth.

Netzach

Da mesma forma que fizemos com as Esferas até agora, compreenderemos melhor Netzach contrastando-a com Hod, a esfera de Mercúrio, pois ambas representam o equilíbrio entre a Força de Inspiração e a Forma de Produção. Netzach representa os instintos e as emoções enquanto Hod representa a mente concreta.

No Macrocosmos, elas representam os dois níveis do processo de concretização da força na forma, tal qual um poeta diante de sua Musa trabalhando para finalizar sua obra. Em Netzach, a força ainda se move com certa liberdade, detendo-se apenas nas formas extremamente fluídicas e de movimento incessante, em Hod ela toma pela primeira vez uma forma definida e permanente, embora de natureza extremamente tênue.

Netzach é a base de nossos instintos em sua essência não intelectualizada. Desta maneira, os seres de Netzach, os Elohim, não são inteligências, mas encarnações de ideias; influências formativas por meio das quais a força criativa se expressa na natureza. Não é por acaso que sua correspondência com os Orixás seja Oxum, Rainha das Cachoeiras, cuja água, em sua forma mais dinâmica, atravessa qualquer obstáculo que seja colocado em seu curso.

Porém, a falta de forma faz com que as emanações de Netzach sejam percebidas muito mais pelas "*Contemplações da Fé*" (Netzach) do que pelos "*Olhos do Intelecto*" (Hod). Isso explica muitas coisas na religião organizada que são muito reais para o devoto, mas muito estranhas para o incrédulo, que é incapaz de explicá-las e tampouco de negá-las.

O Beijo da Musa, de Paul Cezanne (1860)

Todas as formas divinas em Netzach são reverenciadas por meio das artes, a não concebidas por meio de filosofias. Em uma música, Hod pode ser responsável pela letra da canção, mas a emoção da melodia é responsabilidade de Netzach. É por meio da dança, do som e da cor que entramos em contato com os anjos de Netzach a podemos evocá-los.

Todos os ritos que possuem ritmo, movimento e cor trabalham na Esfera de Netzach. E, como Hod, a Esfera das operações mágicas, extrai sua força de Netzach, segue-se que toda operação mágica da Esfera de Hod precisa ter um elemento Netzach em si para ser animada de maneira eficaz, daí a necessidade do som, do ritmo e das cores nos rituais de magia cerimonial.

Estudando as Três Supremas e o primeiro par de Sephiroth manifestas, Chesed e Geburah, vemos que eles representam o Eu Superior, tendo Tiferet como ponto de contato com o Eu Inferior. As quatro Sephiroth inferiores, Netzach, Hod, Yesod e Malkuth, representam o Eu Inferior, ou Personalidade, a unidade de encarnação, tendo Tiferet como ponto de contato com o Eu Superior, que é às vezes chamado de Sagrado Anjo Guardião. O Quatro inferior se une ao Três Superior, formando o número Sete, que é relacionado à Netzach.

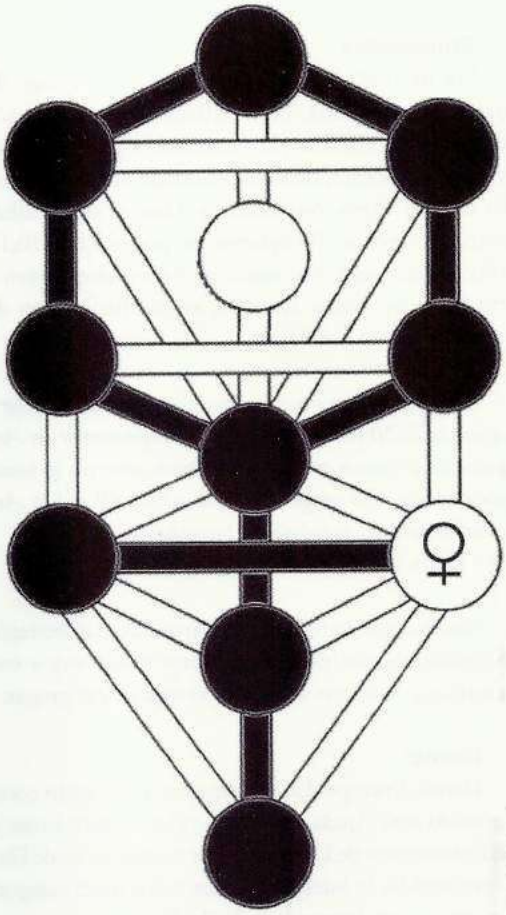
Entenderemos melhor a natureza de Netzach se lembrarmos que ela é a Esfera de Vênus. Traduzida em linguagem comum, a linguagem simbólica da Cabala, isso significa que tratamos aqui da função da polaridade, que é muito mais do que apenas o sexo, como se concebe popularmente. É importante notar que Vênus, ou, na sua forma grega, Afrodite, não é, em absoluto, uma deusa da fertilidade, tal como Ceres a Perséfone; ela é a deusa do amor e da fecundidade. Ora, no conceito grego da vida, o amor abrange muito mais do que o relacionamento entre os sexos, incluindo a irmandade dos guerreiros e o relacionamento entre professor e aluno.

O culto a Afrodite, Ishtar, Astarte e outras deusas representantes desta energia sexual consistiam em muito mais do que uma simples função sexual animal, mas sim em uma interação de força vital entre dois pólos opostos, que exerce um papel importante nas relações dos sexos, mas que ultrapasse em muito a simples esfera do sexo.

A *Hetera* (prostituta sagrada) grega era muito semelhante às gueixas japonesas. Sua função era satisfazer tanto o intelecto quanto o prazer sexual de seus clientes e em nada se aproximava da degradação que encontramos nas prostitutas modernas. Ela era tanto uma anfitriã quanto uma cortesã e a ela recorriam os filósofos, artistas e poetas para receber inspiração e aguçar os espíritos, pois considerava-se não existir maior inspiração para um homem intelectual do que o convívio com uma mulher culta e, ao mesmo tempo, lasciva. Nos Templos de Afrodite, a arte do amor era cuidadosamente cultivada, sendo as sacerdotisas treinadas desde a adolescência em suas habilidades. Não apenas as gratificações físicas do corpo, mas a troca sutil de energia que aprimorava a polarização intelectual e espiritual.

Após o estrago que a Igreja fez em nossa cultura, tratamos o sexo como algo sujo e desprezível, desrespeitando as mulheres e submetendo o sagrado feminino a uma condição de inferioridade ao intelecto masculino. Não é de se espantar que, apesar da promiscuidade que reina nos centros urbanos, a vida sexual das pessoas nunca foi tão insatisfatória.

Estamos acostumados a admitir que o espiritual e o natural são mutuamente antagônicos e concluímos que, se o espiritual é o Bem superior, o natural deve ser necessariamente o Mal inferior; não compreendemos que a matéria é espírito cristalizado, a que o espírito é matéria volatizada, a que não existe diferença entre eles, assim como não existe entre a água e o gelo, sendo ambos estágios diferentes de uma coisa apenas, como os alquimistas a chamam; esse é o grande segredo da Alquimia, que constitui a base filosófica da doutrina secreta da TRANSMUTAÇÃO.



É impossível racionalizar a compreensão da Árvore da Vida. Somente podemos compreender a totalidade das Emanações através do Amor e do Sentir. Por esta razão o símbolo do Planeta Vênus é o mesmo símbolo de TODA a Árvore da Vida.

O título hebraico da Sétima Sephirah é Netzach, que significa Vitória. Seu título adicional é Firmeza, que evoca a mesma ideia do domínio e da energia vitoriosa. Seu nome divino é Jehovah Tzabaoth, que significa o "Senhor das Hostes", ou "Deus dos Exércitos" e o coro angélico atribuído a Netzach é o dos Elohim, ou deuses, os regentes da natureza. Podemos entender o porquê de, na Umbanda, a maior parte dos seres ditos "Encantados" (os que nunca encarnaram) pertencem a esta classe de orixás, Oxum.

A tradição declara, desde a mais remota antiguidade, que a chave dos Mistérios foi escrita na Tábua de Esmeralda, de Hermes, onde estavam inscritas as palavras "Como em cima, tal é embaixo". Para compreender toda a Árvore, precisamos primeiro compreender toda a Esfera de Netzach (vide imagem acima).

EMANAÇÕES DE NETZACH

Principados

Os Santos Anjos deste Coro são guias dos mensageiros Divinos. Não são enviados a missões modestas, ao contrário, são enviados a príncipes, reis, províncias, Dioceses, de conformidade com o honroso título de seu Coro. No livro de Daniel são também apresentados como Protetores de povos (Dn 10,13). Significa dizer, que são aqueles Anjos que levam as instruções e os avisos Divinos, ao conhecimento dos povos que lhe são confiados.

"Porém, quando esses mesmos povos recusam aceitar as mensagens do SENHOR, os Principados transformam-se em Anjos Vingadores, e derramam as taças da ira Divina sobre eles, de forma a reconduzi-los através do castigo e da dor, de volta ao DEUS de Amor e Misericórdia que eles abandonaram propositalmente".

- Daniel 10:13

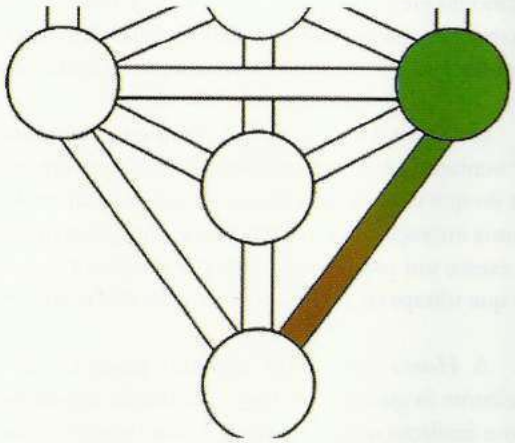
São imagens construídas a partir das manifestações de Netzach, sendo comum retratar estes anjos com características comuns às Musas Inspiradoras gregas.

Haniel

Haniel, Príncipe dos Principados, é invocado contra as forças do mal. Ajuda a resolver todos os problemas de amor. Era o mestre de David. Recebe as influências de Deus para transmiti-las às inteligências dos anjos desta categoria. Haniel era a Musa Inspiradora do Rei Davi.

NETZACH-MALKUTH

São os Arquétipos das Rainhas-Fadas, que fazem brotar as flores na Primavera. É interessante comparar estas nuances com as deusas da Natureza como Ceres ou Gaia (Malkuth-Netzach). Enquanto elas representam a colheita e a natureza florescendo fisicamente, as deusas desta nuance representam o espírito etéreo que fará com que a natureza brote e floresça.



Flora

Flora, na mitologia romana, é uma ninfa das Ilhas Afortunadas. Esposa de Zéfiro e deusa das flores. Na Grécia é chamada de Clóris.

Flora, por Louise Abbéma (1913)

Flora é a potência da natureza que faz florir as árvores e preside a "tudo que floresce". A lenda pretende que Flora foi introduzida em Roma (tal como Fides) por Tito Tácito, juntamente com outras divindades sabinas. Era honrada quer por populações itálicas não latinas como latinas. Algumas populações sabinas tinham-lhe consagrado um mês, o correspondente a Abril do calendário romano.

Ovídio relacionava com o nome de Flora um Mito helênico, supondo que, na realidade, ela era uma ninfa grega denominada Clóris. Num dia de Primavera em que Flora errava pelos campos, o deus do vento, Zéfiro, viu-a, apaixonou-se por ela e raptou-a. Desposou-a, em seguida, num casamento público. Zéfiro concedeu a Flora, como recompensa e por amor, o reinar sobre as flores, não só sobre as dos jardins como, também, sobre as dos campos cultivados. O mel é considerado como um dos presentes que Flora ofertou aos homens, tal como as sementes das inumeráveis variedades de flores. Ao narrar esta lenda, de que é talvez o inventor, Ovídio refere explicitamente o rapto de Orítia por Bóreas. Este rapto é, sem dúvida, o seu modelo, mas acrescenta-lhe um episódio singular; é Flora quem está na origem do nascimento de Marte. Juno, irritada com o nascimento de Minerva, saída espontaneamente da cabeça de Júpiter, quis conceber um filho sem o auxílio de um elemento masculino. Dirigiu-se a Flora, que lhe deu uma flor cujo simples contato era suficiente para fecundar uma mulher. Foi assim que Juno, sem se unir a Júpiter, deu à luz o deus cujo nome é o do primeiro mês de Primavera, *Mars*.

Flora tinha um sacerdote particular em Roma, um dos doze flâmines menores, que eram considerados como instituídos por Numa. Celebravam-se em sua honra as Floralia, caracterizadas por jogos em que participavam as cortesãs. Flora é o nome da fada das flores.

Clóris

Clóris na mitologia grega, era a deusa da primavera, que presidia à formação dos brotos e das flores, e da qual o vento do inverno - Bóreas, que vem do norte - e o vento primaveril - Zéfiro, do leste, tornaram-se amantes e rivais; havendo ela escolhido ao último, dele tornou-se esposa fiel.

Eostre

Eostre, Eostre, Ostara ou Ostera é a deusa da fertilidade e do renascimento na mitologia anglo-saxã, na mitologia nórdica e mitologia germânica. Na primavera, lebres e ovos coloridos eram os símbolos da fertilidade e renovação à ela associados.

De seus cultos pagãos originou-se a Páscoa (Easter, em inglês e Ostern em alemão), que foi absorvida e misturada pelas comemorações judaico-cristãs. Os antigos povos nórdicos comemoravam o festival de Eostre no dia 30 de Março. Eostre ou Ostera (no alemão mais antigo) significa "a Deusa da Aurora". É uma Deusa anglo-saxã, teutônica, da Primavera, da Ressurreição e do Renascimento. Ela deu nome ao Sabbat Pagão, que celebra o renascimento, chamado de Ostara.

Mas é importante perceber que a origem da Páscoa não pode ser vista pelo nome no inglês, mas no original hebraico, *Pessach*, que significa passagem; a passagem do anjo do Eterno sobre as casas dos filhos de Israel escravizados no Egito (Êxodo 12, 27). Em muitos idiomas, a palavra páscoa segue esse seu sentido original, passagem, mas a palavra no inglês e alemão não seguiram esse sentido original. Portanto é importante saber essa diferença, entre os cultos pagãos e judaico-cristãos.

Eostre, por Johannes Gehrts (1920)

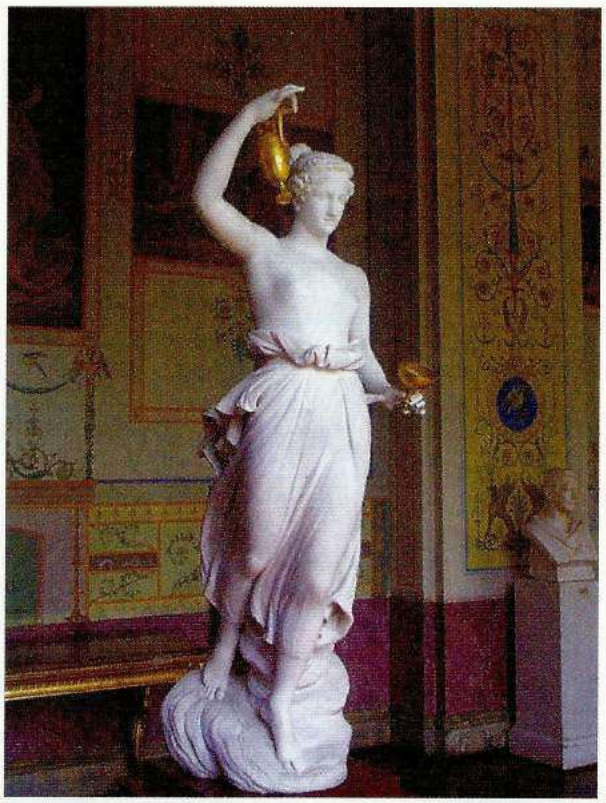
Posteriormente, a igreja católica acabou por substituir às festividades pagãs de Ostara pela Páscoa, não sem absorver muitos de seus costumes, inclusive os ovos e o coelhinho da Páscoa. Podemos perceber isso pelo próprio nome da Páscoa em inglês, Easter, muito semelhante a Eostre.

Kostroma

A deusa eslava da natureza chama-se Marzana ou Marena, a senhora do tempo, da natureza e da vida. Em seu aspecto de Kostroma, ela é a Donzela que morre no inverno e renasce na primavera. Neste dia, sua efígie feita em palha era carregada em procissão até o rio e entregue à água, levando junto com ela os males da comunidade. As pessoas se banhavam e se jogavam na água para morrerem e renascerem, alternando o choro e o riso.

Hebe

Na mitologia grega, Hebe é a deusa da juventude, filha legítima de Zeus e Hera. Por ter o privilégio da eterna juventude, representava a donzela consagrada aos trabalhos domésticos. Assim, cumpria no Olimpo diversas obrigações: preparava o banho de Ares, ajudava Hera a atrelar seu carro e servia néctar e ambrosia aos deuses.



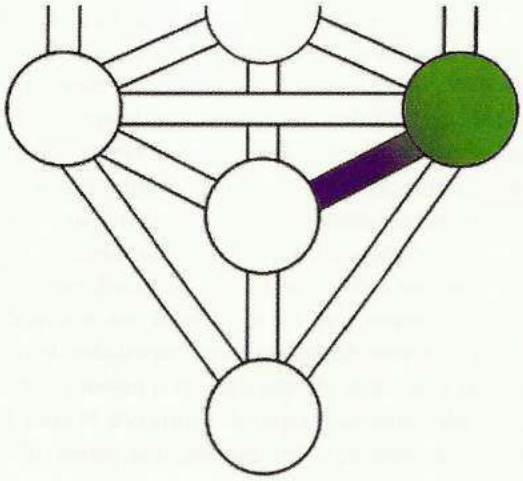
Casou-se com Hércules, quando o herói, após sua morte, foi imortalizado, e com ele teve dois filhos, Alexiares e Anicetus.

Anna Perenna

Segundo a mitologia romana, Ana Perena (em latim Anna Perenna) era uma antiga deusa de Roma que presidia ao curso do ano e do seu retorno perpétuo, e por isso era chamada também *Anna ac Peranna*. Era considerada, igualmente, a deusa da abundância e do alimento. Segundo Virgílio e Ovídio, era filha de Belo e irmã e confidente de Dido, rainha de Cartago.

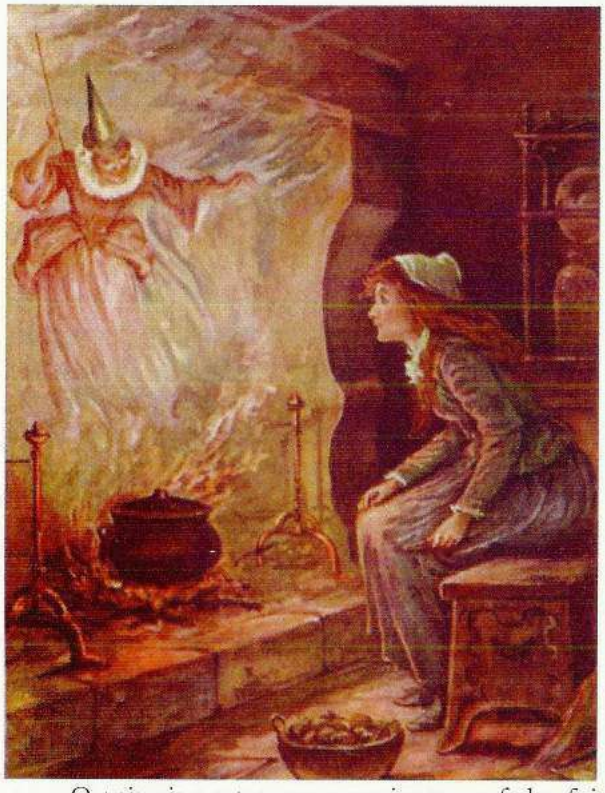
NETZACH-YESOD

As nuances de Yesod dentro de Netzach ressaltam os arquétipos das fadas e outros seres místicos envoltos na natureza. Apesar de possuírem uma proximidade com as deusas da fertilidade e renovação da natureza, mantinham-se afastadas do convívio com a humanidade e do Universo Material



Fadas

A fada é um ser mitológico, característico dos mitos célticos, anglo-saxões, germânicos e nórdicos. Representam, em seus textos originais, as criaturas que presidiam a parte iluminada do ano (primavera e verão) enquanto os elfos atuavam no período sombrio do ano (outono e Inverno).



O primeiro autor que mencionou as fadas foi Pompônio Mela, um geógrafo que viveu durante o século I DC. As fadas não são o feminino dos elfos. Levando em conta que esse mito surgiu pelo fato de a Deusa Grian a rainha dos elfos, e a Deusa Aine a rainha das fadas serem irmãs. Mas elas nunca se encontravam, Grian e Aine alternavam-se na regência do ciclo solar na Roda do Ano, trocando de lugar a cada solstício.

Sendo assim elfos e fadas não tem nenhum contato direto. É usado o termo "Fada" tanto para fadas do sexo masculino, quanto para fadas do sexo feminino. O termo incorporou-se a cultura ocidental a partir dos assim chamados "contos de fadas".

Rainha Titânia

Titania, rainha das fadas, é uma dos principais personagens de William Shakespeare, aparecendo em sua obra Sonhos de Uma Noite de Verão. Seu marido é Oberon, rei dos Duendes.

Sereias

Filhas do rio Achelous e da musa Terpsícore, tal como as harpias, habitavam os rochedos entre a ilha de Capri e a costa da Itália. Eram tão lindas e cantavam com tanta doçura que atraíam os tripulantes dos navios que passavam por ali para os navios colidirem com os rochedos e afundarem. Odisseu, personagem da Odisseia de Homero, conseguiu salvar-se porque colocou cera nos ouvidos dos seus marinheiros e amarrou-se ao mastro de seu navio, para poder ouvi-las sem poder aproximar-se. As sereias representam na cultura contemporânea o sexo e a sensualidade.

Uma Sirena, a personificação arquetipal dos perigos de se envolver nas Qlipoth de Netzach, o sexo promíscuo e deturpação da Inspiração emocional pura das Musas de Netzach.

Na Grécia Antiga, porém, os seres que atacaram Odisseu eram na verdade, retratados como sendo sereias, mulheres que ofenderam a deusa Afrodite e foram viver numa ilha isolada. Se assemelham às harpias, mas possuem penas negras, uma linda voz e uma beleza única. A confusão se dá porque em português temos apenas uma palavra para definir estas criaturas: "sereia" mas em inglês temos a divisão entre as SIRENAS (Sirens, da qual se origina também a palavra "sirene") e MERMAIDS (Damas do mar, ou Espírito puro que vive no mar).

A Pequena Sereia, representação da pureza e dos sentimentos que trafegam ao mesmo tempo no reino das águas e no reino dos homens.

Ondina

Ondina ou ondim é um espírito da natureza que vive em rios, lagos e mares. São elementais da água. É uma espécie de sereia ou tágide, um gênio do amor, uma figura da imaginação poética.

Silfos

Silfos ou Sílfides são seres mitológicos da tradição ocidental. O termo provém de Paracelso, que os descreve como elementais que reinam no ar, nos ventos, tanto que,são fadas do vento, assemelhando-se às vezes a anjos. Têm uma capacidade intelectual sensível, chegando a favorecer o homem na sua imaginação.

São reconhecidamente belos, assumindo vários tons de violeta e de rosa. As lendas contam que são os silfos que modelam as nuvens com as suas brincadeiras, para embelezar o dia-a-dia do homem na Terra. Além de tudo, podem ser nocivos, pois se um indivíduo humano souber demais sobre a natureza e usá-la para o mal, os seres poderão puni-lo. Raramente se enganam, por possuírem também acesso ao grande conhecimento.

Próspero e Ariel, por William Hamilton, (1797)

Acredita-se que os Silfos reúnam-se em torno da mente dos sonhadores, dos artistas, dos poetas, e os inspiram com seu alto conhecimento das maravilhas e obras da Natureza. São de temperamento alegre, mutável e excêntrico. A eles é atribuída a tarefa de modelar os flocos de neve e arrebanhar as nuvens, sempre desempenhando esta tarefa com a ajuda das Ondinas, que lhes fornecem a umidade.

Poiel

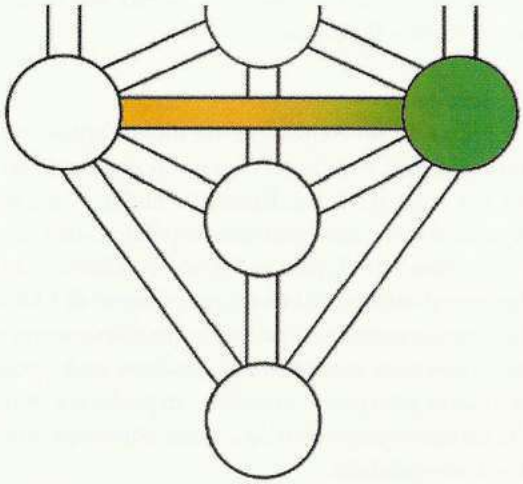
Anjo que cuida dos assuntos de Yesod dentro da Esfera de Netzach. Ajuda a vencer demandas. Favorece a aquisição de prestígio, fortuna e a propagação das grandes filosofias.

Quem nasce sob esta influência será estimado por todos, devido à sua modéstia e humor agradável. Sua fortuna será obtida devido ao seu talento e boa conduta. Conseguirá obter tudo que deseja e estará sempre empenhado em aprender e conhecer todas as coisas do mundo. Apesar da aparência modesta e frágil, lutará para colocar-se em uma posição sócioeconômica favorável e assim obter reconhecimento por seus extraordinários talentos, tornando-se conhecido mundialmente.

- Athanasius Kircher

NETZACH-HOD

Esta nuance de Hod dentro de Netzach trabalha com as Musas Inspiradoras dos Poetas. São a conexão entre o som inaudível das musas inspirando o ouvido etéreo dos escritores. Enquanto a nuance de Hod-Netzach lida com os deuses da poesia, ou seja, aqueles que escrevem as canções e criam as melodias, a nuance de Netzach-Hod lida com aquelas cuja emanação faz com que o poeta seja inspirado a criar...



Musas

As musas eram entidades mitológicas a quem era atribuída, na Grécia Antiga, a capacidade de inspirar a criação artística ou científica. Na mitologia grega, eram as nove filhas de Mnemosine e Zeus. O templo das musas era o Museion, termo que deu origem à palavra museu nas diversas línguas indo-europeias como local de cultivo e preservação das artes e ciências.

Após a vitória dos deuses do Olimpo sobre os seis filhos de Urano, conhecidos como titãs, foi solicitado a Zeus que se criassem divindades capazes de cantar a vitória e perpetuar a glória dos Olímpicos. Zeus então partilhou o leito com Mnemósine, a deusa da memória, durante dez noites consecutivas e, um ano depois, Mnemósine deu à luz nove filhas em um lugar próximo ao monte Olimpo.

O caçador Croto as criou e, depois da morte, foi transportado, pelo céu, até a constelação de Sagitário. As musas cantavam o presente, o passado e o futuro, acompanhados pela lira de Apolo, para deleite das divindades do panteão. Eram, originalmente, ninfas dos rios e lagos. Seu culto era originário da Trácia ou em Pieria, região a leste do Olimpo, de cujas encostas escarpadas desciam vários córregos produzindo sons que sugeriam uma música natural, levando a crer que a montanha era habitada por deusas amantes da música. Nos primórdios, eram apenas deusas da música, formando um maravilhoso coro feminino. Posteriormente, suas funções e atributos se diversificaram.

Hesíodo e a Musa, por Gustav Moreau (1891)

As **Musas** tradicionais são:

Calíope (bela voz), a primeira entre as irmãs, era a musa da eloquência. Seus símbolos eram a tabuleta e o buril. É representada sob a aparência de uma jovem de ar majestoso, a fronte cingida de uma coroa de ouro. Está ornada de grinaldas, com uma mão empunha uma trombeta e com a outra, um poema épico. Foi amada por Apolo, com quem teve dois filhos: Himeneu e Iálemo. E também por Eagro, que desposou e de quem teve Orfeu, o célebre cantor da Trácia.

Clio (a que confere fama) era a musa da História, sendo símbolos seus o clarim heróico e a clepsidra. Costumava ser representada sob o aspecto de uma jovem coroada de louros, tendo na mão direita uma trombeta e na esquerda um livro intitulado "Tucídide". Aos seus atributos acrescentam-se ainda o globo terrestre sobre o qual ela descansa, e o tempo que se vê ao seu lado, para mostrar que a história alcança todos os lugares e todas as épocas.

Euterpe (a que dá júbilo) era a musa da poesia lírica e tinha por símbolo a flauta, sua invenção. Ela é uma jovem, que aparece coroada de flores, tocando o instrumento de sua invenção. Ao seu lado estão papéis de música, oboés e outros instrumentos. Por estes atributos, os gregos quiseram exprimir o quanto as letras encantam àqueles que as cultivam.

Tália (a festiva) era a musa da comédia que vestia uma máscara cômica e portava ramos de hera. É mostrada por vezes portando também um cajado de pastor, coroada de hera, calçada de borzeguins e com uma máscara na mão. Muitas de suas estátuas têm um clarim ou porta-voz, instrumentos que serviam para sustentar a voz dos autores na comédia antiga.

Melpômene (a cantora) era a musa da tragédia; usava máscara trágica e folhas de videira. Empunhava a maça de Hércules e era oposto de Tália. O seu aspecto é grave e sério, sempre está ricamente vestida e calçada com coturnos.

Terpsícore (a que adora dançar) era a musa da dança. Também regia o canto coral e portava a cítara ou lira. Apresenta-se coroada de grinaldas, tocando uma lira, ao som da qual dirige a cadência dos seus passos. Alguns autores fazem-na mãe das Sereias.

Érato (a que desperta desejo) era a musa do verso erótico. É uma jovem ninfa coroada de mirto e rosas. Com a mão direita segura uma lira e com a esquerda um arco. Ao seu lado está um pequeno cupido que beija-lhe os pés.

Polímnia (a de muitos hinos) era a musa dos hinos sagrados e da narração de histórias. Costuma ser apresentada em atitude pensativa, com um véu, vestida de branco, em uma atitude de meditação, com o dedo na boca.

Urânia (celeste) era a musa da astronomia, tendo por símbolos um globo celeste e um compasso. Representam-na com um vestido azul-celeste, coroada de estrelas e com ambas as mãos segurando um globo que ela parece medir, ou então tendo ao seu lado uma esfera pousada uma tripeça e muitos instrumentos de matemática. Urânia era a entidade a que os astrônomos/astrólogos pediam inspiração.

As Graças

Na mitologia grega, Graças ou Cárites são as deusas do banquete, concórdia, encanto, gratidão, prosperidade familiar e sorte, ou seja as graças. Eram consideradas filhas de Zeus com Eurínome. Homero escreveu que elas faziam parte da comitiva de Afrodite, assim as Graças passaram

também a ser consideradas filhas da Deusa do Amor com Dionísio. Dotadas de beleza e virtudes, eram acompanhantes de Afrodite e Hera e dançarinas das festas no Olimpo. Também se identificavam com as primitivas musas, em virtude de sua predileção pelas danças corais e pela música. Ao que parece, seu culto se iniciou na Beócia, onde eram consideradas deusas da vegetação.

Detalhe do quadro "A Primavera" de Boticelli

O nome de cada uma delas varia nas diferentes lendas. Na Ilíada de Homero aparece uma só cárite, Aglaia. Apesar das variações regionais, o trio mais frequente é:

Tália - a que faz brotar flores;
Eufrosina - o sentido da alegria; esposa de Hypnos.
Aglaia - a claridade; esposa de Hefesto.

Embora pouco relevantes na mitologia greco-romana, a partir do Renascimento as Graças se tornaram símbolo da idílica harmonia do mundo clássico. Nas primeiras representações plásticas, elas apareciam vestidas. Mais tarde, contudo, foram representadas como jovens desnudas, de mãos dadas. Esse modelo, do qual se conserva um grupo escultórico da época helenística, foi o que se transferiu ao Renascimento e originou quadros célebres como *A Primavera*, de Botticelli (1445 – 1510), e *As três Graças*, de Rubens (1577 - 1640).

Hespérides

As Hespérides, na mitologia grega, são primitivas deusas primaveris que representavam o espírito fertilizador da natureza, donas do jardim das Hespérides, situado no extremo ocidental do mundo .

As Hespérides, por Edward Burne-Jones (1869)

A rigor, o termo Hespérides designa dois grupos distintos de divindades, que com frequência são confundidos. O primeiro, e mais antigo, é o das três deusas Hespérides, que personificam a luz da tarde e o ciclo do entardecer. Segundo Hesíodo, são filhas de Nix (a noite) e Érebo (a escuridão). Há, no entanto, outras versões para a sua ascendência. Uma delas as dá como filhas de Éter (luz celeste) e Hemera (luz do dia).

As deusas Hespérides passeiam pelos céus, encarregando-se de iluminar todo o mundo com a luz da tarde. Desta forma, fazem parte do ciclo do dia: Hemera traz o dia, as Hespérides trazem o entardecer e Nix fecha o ciclo com a noite. Como as Graças, as Hespérides cantavam em coro, com voz maravilhosa, junto às nascentes sussurrantes que exalam Ambrosia e costumavam ocultar-se através de súbitas metamorfoses.

O outro grupo é o das sete ninfas Hespérides, ou ninfas do poente, cuja origem é também controversa. Segundo a versão mais corrente, são filhas do Titã Atlas com a deusa Héspera. Também são descritas como filhas de Zeus e Têmis ou de Fórcis e Ceto.

As Plêiades

Na mitologia grega, as Plêiades eram filhas de Atlas e Pleione, filha do Oceano. Quando Pleione estava passeando pela Beócia com suas sete filhas, foi

perseguida pelo caçador Órion, por sete anos. Júpiter, com pena delas, apontou um caminho até as estrelas, e elas formaram a cauda da constelação do Touro.

As Plêiades: Electra, Maia, Taigete, Alcíone, Celeno, Asterope e Mérope, pintadas por Elihu Vedder (1885)

Mebahiah

Este anjo cuida dos assuntos de Hod dentro da Esfera de Netzach. Ajuda a ter consolação e poder para vencer em qualquer tipo de atividade. Favorece também a proteção às crianças. Quem nasce sob esta influência se distinguirá por suas benfeitorias, por sua piedade e por seu zelo em amar a Deus e a todos os homens. Saberá o caminho a ser seguido, sempre em busca de novas perspectivas. Entenderá os mistérios divinos, a doutrina crística e não medirá esforços para plantá-los nos sentimentos dos homens.

NETZACH-NETZACH

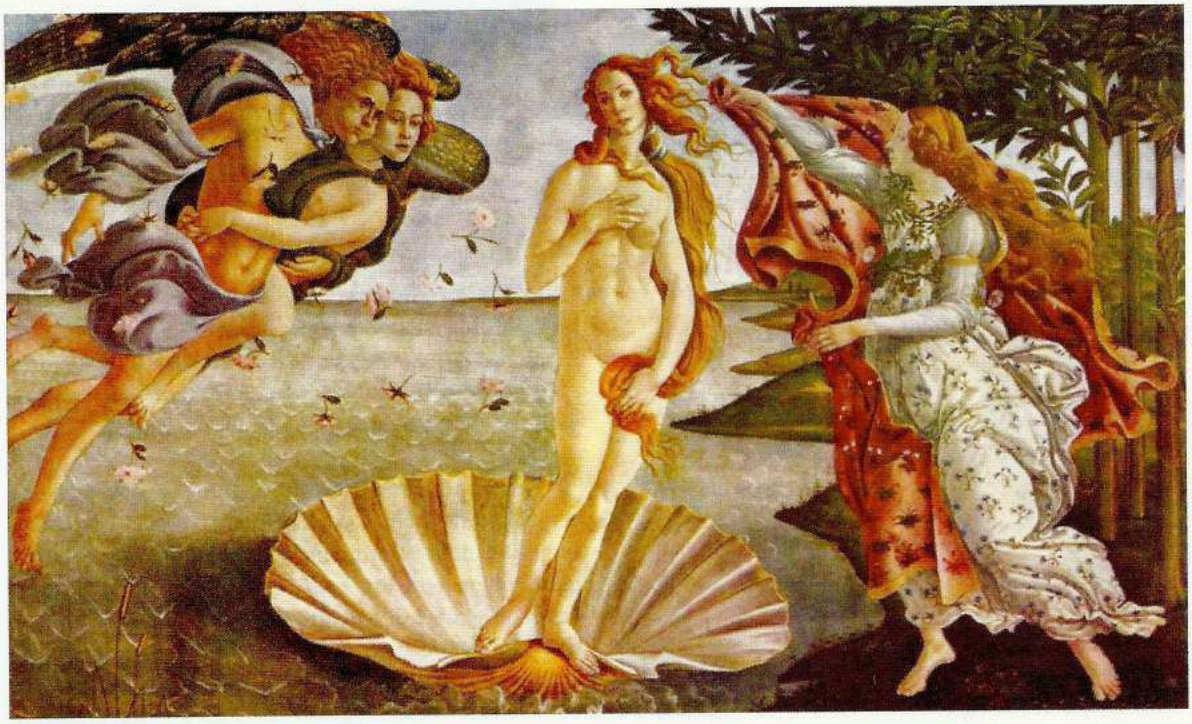
Representa o Aspecto mais puro desta Esfera, sendo representado tradicionalmente por deusas como Afrodite e Vênus.

Afrodite

Afrodite é a deusa do amor, da beleza e da sexualidade na mitologia grega. Sua equivalente romana é a deusa Vênus. Outros atributos incluem deusa da fertilidade, e do prazer. Historicamente, seu culto na Grécia Antiga foi importado, ou ao menos influenciado, pelo culto de Astarte, na Fenícia.

De acordo com a Teogonia, de Hesíodo, ela nasceu quando Cronos cortou os órgãos genitais de Urano e arremessou-os no mar; da espuma (*aphros*) surgida ergueu-se Afrodite.

Por sua beleza, os outros deuses temiam que o ciúme colocasse um fim à paz que reinava entre eles, dando início a uma guerra; por este motivo Zeus a casou com Hefesto, que não era visto como uma ameaça. Afrodite teve diversos amantes, tanto deuses como Ares quanto mortais como Anquises. A deusa também foi de importância crucial para a lenda de Eros e Psiquê, e foi descrita, em relatos posteriores de sua lenda, tanto como amante de Adônis quanto sua mãe adotiva. Diversos outros personagens da mitologia grega foram descritos como seus filhos.



O Nascimento de Vênus, de Boticelli (1486)

Afrodite recebe os nomes de Citereia (*Cytherea*) e Cípria (*Cypris*) por dois locais onde seu culto era célebre na Antiguidade, Citera e Chipre - ambos os quais alegavam ser o local de nascimento dela. A murta, pardais, pombos, cavalos e cisnes eram considerados sagrados para ela.

Afrodite ainda recebia muitos outros nomes locais, como Acidália e Cerigo, utilizadas em regiões específicas da Grécia. Em cada cidade ela recebia um culto ligeiramente diferente, porém os gregos reconheciam a semelhança geral entre todas como sendo a única Afrodite.

Afrodite, juntamente com Apolo, representa a obsessão dos gregos pela beleza ideal. Ela foi constantemente reproduzida nas Artes, da Antiguidade a Idade Contemporânea, dada a oportunidade dos artistas reproduzirem a beleza suprema.

Oxum

Osún, Oshun, Ochun ou Oxum, na mitologia iorubá, é um orixá feminino. O seu nome deriva do Rio Osun, que corre na Iorubalândia, região nigeriana de Ijexá e Ijebu. Identificada no jogo do *Merindilogun* pelos odu Ejioko e Ôxê, é representada pelo candomblé, material e imaterialmente, por meio do assentamento sagrado denominado *Igba Oxum.*

Oxum sendo representada com a cor dourada no Candomblé, representando o ouro extraído de seus rios.

É tida como um único orixá que tomaria o nome de acordo com a cidade por onde corre o rio, ou que seriam dezesseis e o nome se relacionaria a uma profundidade desse rio. As mais velhas ou mais antigas são encontradas nos locais mais profundos (Ibu), enquanto as mais jovens e guerreiras respondem pelos locais mais rasos. Exemplo: *Osun Osogbo, Osun Opara ou Apara, Yeye Iponda, Yeye Kare, Yeye Ipetu*

Em sua obra *Notas Sobre o Culto aos Orixás e Voduns*, Pierre Fatumbi Verger escreve que os tesouros de Oxum são guardados no palácio do rei Ataojá. O templo situa-se em frente e contém uma série de estátuas esculpidas em madeira, representando diversos Orixás: "*Osun Osogbo, que tem as orelhas grandes para melhor ouvir os pedidos, e grandes olhos, para tudo ver. Ela carrega uma espada para defender seu povo.*".

Erzulie

Erzulie Freda Dahomey, o aspecto Rada de Erzulie, é o espírito do amor, beleza, jóias, dança, luxo e flores. Os homens homossexuais são considerados sob sua proteção especial. Ela usa três anéis de casamento, um para cada marido - Damballah, Agwé e Ogoun.

Ela é frequentemente vista como uma mulher bonita. Mulata de grande riqueza, vestindo quantidades excessivas de jóias. Seu símbolo é um coração, suas cores são rosa, azul, branco e ouro, e seus sacrifícios favoritos incluem jóias, perfumes, tortas doces e licores.

Sempre despertando a atenção das pessoas e amante da beleza e elegância, Erzulie Freda é a feminilidade e a compaixão encarnada. No entanto, ela também tem um lado sombrio; ela é vista como ciumenta e mimada e dentro de alguns círculos vodoun é considerada preguiçosa. Quando ela monta um serviteur ela flerta com todos os homens, e trata todas as mulheres como rivais. Na Iconografia cristã ela é frequentemente identificada com a *Mater Dolorosa*. Ela é concebida como

nunca capaz de atingir mais fervoroso desejo de seu coração. Por esta razão, ela sempre deixa um serviço em lágrimas.

Freya

Na Mitologia Nórdica, Freya, que significa "*concubina*", é a deusa do sexo e da sensualidade, fertilidade, do amor, da beleza e da atração, da luxúria, da música e das flores. Deram seu nome para o sexto dia da semana, a Sexta-feira, ou Friday. Ela era a regente ancestral dos deuses mais velhos, ou Vanir. Ela e Frigga são dois aspectos da Grande Deusa. Freya é o aspecto donzela, e Frigga, o aspecto materno. Freya não discrimina ao escolher amantes. Quando Freya aparecia envolta em seu manto de plumas de cisnes ou uma capa de pele de falcão e não usando nada a não ser seu colar mágico de âmbar, emblema da deusa da terra, ninguém podia resistir a ela. É representada como uma mulher atraente e voluptuosa, de olhos claros, baixa estatura e de sardas. Que viaja pelos céus em uma carruagem puxada por gatos que representavam as qualidades da deusa, a fecundidade e a ferocidade.

É a deusa mãe da dinastia de Vanir na mitologia nórdica. Filha de Njord e Skade (*Skadi*), o deus do mar, e irmã de Frey.

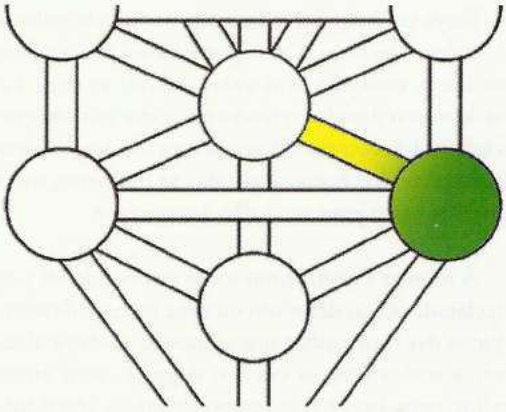
Na tradição germânica, Freya e dois outros vanirs (deuses de fertilidade) se mudaram para Asgard para viver com os aesirs (deuses de guerra) como símbolo da amizade criada depois de uma guerra. Ela usava o colar de Brisingamen, um tesouro de grande valor e beleza que obteve dormindo com os quatro anões que o fizeram. Assim conquista os quatro elementos (fogo, terra, ar e água) ou os quatro quadrantes (norte, sul, leste e oeste).

Freya também tinha uma suposta paixão pelo deus Loki, o deus do fogo. Odin por não aceitar a maneira como Freya conquistou o colar, manda o deus Loki, roubá-lo e só o devolve quando ela aceita pôr em guerra duas tribos. Ela compartilhava os mortos de guerra com Odin. Metade dos homens e todas as mulheres, mortos em batalha iriam para seu salão Sessrumnir.

A mesma Freya, como todas as divindades pagãs, foi declarada como demônio ou uma bruxa e desterrada aos picos das montanhas norueguesas, suecas e alemãs. Como a andorinha, o cuco e o gato eram animais sagrados para Freya nos tempos pagãos, acreditou-se que essas criaturas tinham qualidades demoníacas, e inclusive nos dias atuais se representa as bruxas com gatos pretos ao seu lado.

NETZACH-TIFERET

Esta nuance trata das Grandes Rainhas sensuais e misteriosas, capazes de encantar os maiores e mais poderosos Reis. Uma curiosidade interessante desta nuance é que a influência da Igreja e do Patriarcado acaba deturpando a imagem sensual e fiel destas Rainhas, como por exemplo, atribuindo um amante a Guinevere ou transformando Maria Madalena em prostituta.



Rainha Sheba

De acordo com a Torá e o Velho Testamento, a rainha da terra de Sabá (cujo nome não é mencionado) teria ouvido sobre a grande sabedoria do rei Salomão de Israel, e viajado até ele com presentes de especiarias, ouro, pedras preciosas, e belas madeiras, pretendendo testá-lo com suas perguntas, como está registrado no Primeiro Livro de Reis (10:1-13).

O relato prossegue apontando a rainha como maravilhada pela grande sabedoria e riqueza do rei Salomão. Salomão respondeu, por sua vez, com presentes e "tudo o que ela desejou", após o qual a rainha retornou ao seu país. Aparentemente, a rainha de Sabá seria muito rica (I Reis, 10:10).

Nas passagens bíblicas que se referem explicitamente à rainha de Sabá não há sinal de amor ou atração sexual entre ela e o rei Salomão. Os dois são descritos apenas como dois monarcas envolvidos em assuntos de estado.

Outro texto bíblico, o *Cântico dos Cânticos,* contém algumas referências que, por diversas vezes, foram interpretados como se referindo ao amor entre Salomão e a rainha de Sabá. A jovem mulher do Cântico dos Cânticos, no entanto, nega continuamente as insinuações românticas de seu pretendente, que muitos estudiosos identificaram com o rei Salomão. De qualquer maneira, não há nada que identifique esta personagem deste texto com a rainha estrangeira, rica e poderosa, descrita do Livro dos Reis. A mulher do texto da canção claramente indica umas certas "filhas de Jerusalém" como suas iguais.

A tradição etíope posterior afirma com segurança que o rei Salomão realmente seduziu e engravidou sua convidada, e possui um relato detalhado de como ele o fez, um assunto de importância considerável para o povo etíope, já que a linhagem de seus imperadores remontaria àquela união.

Rainha Guinevere

Genebra, Ginebra ou Ginevra (Guinevere em inglês, Gwenhwyfar em galês) é um personagem mitológico-literário, rainha consorte do Rei Artur nas lendas do Ciclo Arturiano da Matéria da Bretanha. Nos romances medievais tardios, Ginebra é filha do rei Leodegrance de Cameliard. Em várias obras, a rainha torna-se amante de Lancelote, o que leva à queda do reino de Artur.

Genebra é mencionada em algumas das Tríades Galesas como uma rainha "mais fiel" que outras da Bretanha. Uma das mais antigas histórias arturianas é a que trata do rapto de Ginebra por Meleagant (também chamado Melyagaunce ou Melwas), história que aparece na *Vida de S. Gildas* (c. 1130), de Caradoc de Llancarfan, e na obra galesa *Diálogo de Melwas e Gwenhwyfar.*

No século XII, Godofredo de Monmouth é o primeiro autor a introduzir o tema da traição de Genebra, nesse caso com Morderete, enquanto Artur está travando batalhas no continente. Já em Lancelote, o Cavaleiro da Carreta (1179-1180), de Chrétien de Troyes, Genebra tem um romance proibido com Lancelote, um dos principais cavaleiros da Távola Redonda, depois que o cavaleiro a resgata de Meleagant, o que leva à queda do reino do rei Artur. Apesar de que a infidelidade de Ginebra com Lancelote é tema da maioria dos romances medievais arturianos, há exceções. Em *Lanzelet* (c. 1200), obra de Ulrich von Zatzikhoven, Lancelote e Ginebra não

são retratados como amantes. A Ginebra de Lanzelet tem pensamentos pecaminosos de infidelidade, mas o objeto do amor não é revelado e a rainha parece ter um casamento feliz com Artur. Quando é raptada em Lanzelet, Ginebra é resgatada por Artur e seu exército, e não por Lancelote.

O Acólito, por edmund Leighton (1901)

No *Lancelote-Graal* (séc. XIII), os temas do rapto da rainha por Meleagant e a infidelidade com Lancelote são retomados. Nessa história surge uma falsa Ginebra, filha ilegítima de Leodegrance (pai de Ginebra), por quem o rei Artur se apaixona. Lancelote e seu amigo Galehaut protegem-na até que a usurpadora é revelada. Já na *Morte de Artur* (1485), de Thomas Malory, Ginebra é retratada como uma amante dedicada e exigente. Lancelote a defende de graves acusações de assassinato e novamente a resgata de Meleagant. Quando os amantes são descobertos, Ginebra é condenada a morrer na fogueira e Lancelote a salva. Mais tarde no romance, Morderete tenta casar-se com Ginebra, que foge e torna-se monja em una abadia em Amesbury. Ali encontra Ginebra uma morte santa.

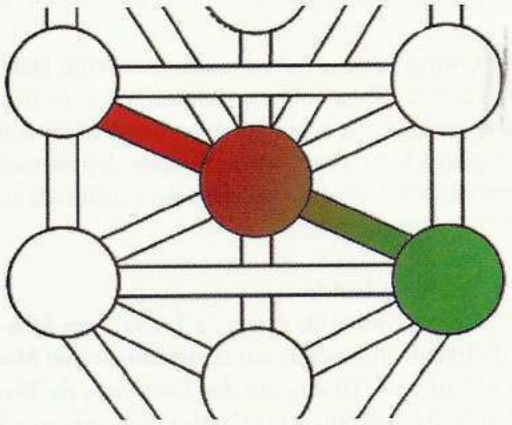
Nanael

O Anjo Nanael se situa na Esfera de Netzach e trabalha em assuntos relacionados com Tiferet. Quem nasce sob a influência deste anjo é uma pessoa de profunda religiosidade, que tem vocação para desenvolver-se em assuntos místicos e até fazer disso sua profissão. Seu jeito carinhoso, sincero e sensível com que trata as pessoas já demonstra sua espiritualidade. No dia-a-dia faz tudo com calma, gosta de meditar e foge de ambientes barulhentos e estressantes. Como tem poder de influenciar as pessoas, consegue se sair bem em qualquer tipo de trabalho que, de alguma forma, lide direta ou indiretamente com o público. Tem um gênio forte e um tanto impulsivo e no amor não é diferente, da mesma maneira que deseja muito alguém um dia, no outro pode terminar uma relação sem maiores explicações. Gosta muito de sentir a força de paixão, mas com o tempo se afasta de badalações e se isola, até que o amor surja em sua vida.

- Mônica Buonfiglio

NETZACH-GEBURAH

Esta Nuance de Netzach geralmente lida com lendas a respeito do Amor versus a Paixão Sexual em contos envolvendo amantes, traições e a busca pelo prazer sexual. Esta energia trabalha aspectos femininos ligados ao prazer erótico e sexual.



Afrodite, Ares e Harmonia

Ares, deus da guerra, foi concebido por Hera sem a semente masculina. Alegrava-se com a luta e junto com seus dois filhos, Deimos - o espanto e Phobos - o terror, estavam sempre em batalhas. Ares era oposto a Atena, a divindade guerreira representada pela estratégia e coragem refletida, enquanto Ares amava o calor da batalha e exultava em derrotar o inimigo. Ares sempre foi repelido pelos deuses pois estava sempre associado aos conflitos e guerras sangrentas, usando sua força bruta e sem refinamento.

Afrodite era casada com Hefesto, irmão de Ares, um deus ferreiro, doente e deformado. Porém, impressionada

pelo vigor do jovem guerreiro, correspondia aos encantos de Ares. Hefesto descobriu o adultério e planejou uma terrível vingança. Em segredo forjou uma rede muito fina, quase invisível, porém muito forte que não podia ser destruída, e pendurou-a sobre o leito.

Ares, Vulcan e Afrodite, de Maarten Henskerk (1540)

Quando Ares e Afrodite adormeceram, Hefesto soltou a rede sobre ambos e chamou todos os deuses para testemunhar o adultério. A paixão de Ares jamais foi suplantada pela vergonha. Tempos depois nasceu Harmonia, estabelecendo uma ligação equilibrada entre o amor e a paixão.

Tristão e Isolda

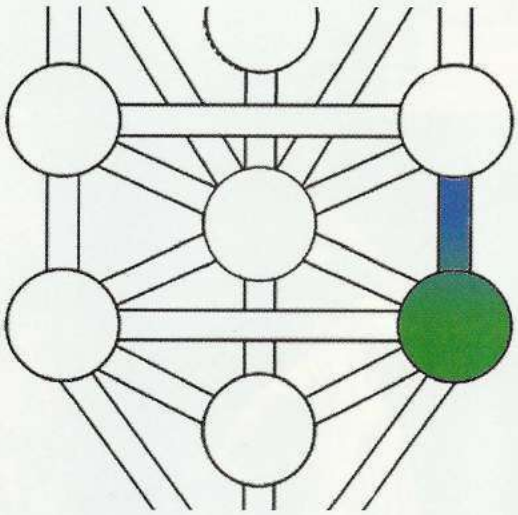
Isolda, conhecida como "a Loura", era filha do Rei da Irlanda, prometida em casamento ao Rei Marco da Cornualha. A Tristão, um dos Cavaleiros da Távola Redonda, foi atribuída a missão de conduzi-la ao reino do seu futuro marido para a realização do casamento. No entanto, durante a viagem, ambos tomam uma poção mágica, que os leva a apaixonarem-se loucamente um pelo outro.

Imamaiah

Este anjo cuida dos aspectos de Geburah dentro da Esfera de Netzach. Ajuda a destruir a força dos inimigos, das pessoas que só pensam em humilhar os mais fracos e auxilia todos que pedem socorro a Ele para obter liberdade. Protege as viagens em geral e todos os que estão desolados e solitários. Influencia todas as coisas que são baseadas na bondade e os ganhos monetários provenientes do trabalho honesto.

NETZACH-CHESED

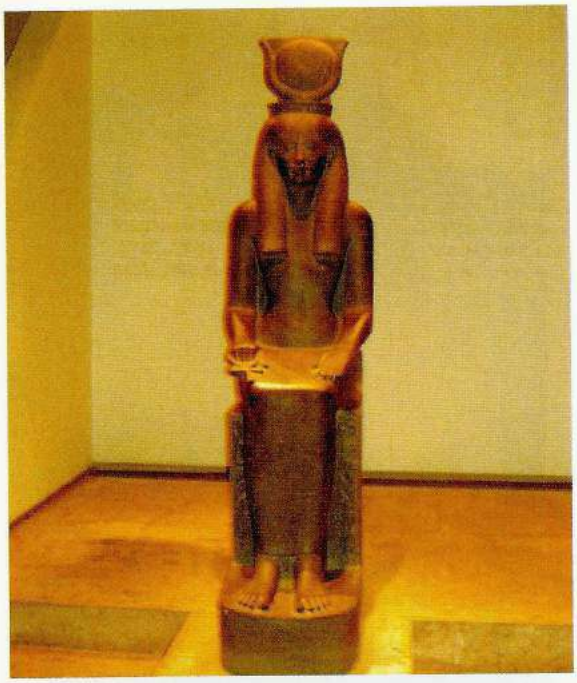
Esta Nuance de Netzach cuida das Deusas mais velhas, esposas dos Grandes Deuses Patiarcais e Senhora do Panteão, embora atrelada à figura do deus-pai. Engloba aspectos de Imperatriz e de Poderes absolutos ao Sagrado Feminino, geralmente representado por arquétipos de mulheres mais maduras.



Hathor

Hathor é uma deusa da religião do Egito Antigo que personifica os princípios do amor, beleza, música, maternidade e alegria. É uma das divindades mais importantes e populares do Egito Antigo, venerada tanto pela realeza quanto pela população comum, em cujas sepulturas é descrita como a "*Senhora do Ocidente*", que recebe os mortos na próxima vida. Entre suas outras funções está a de deusa da música, dança, terras estrangeiras e fertilidade, responsável por auxiliar as mulheres durante o parto, bem como o de padroeira dos mineiros (analogia entre a criança como preciosidade extraída da mãe e os minérios como preciosidades extraídos da mãe-terra).

O culto a Hathor antecede o período histórico e as raízes da veneração à deusa são, portanto, difíceis de serem apontadas, embora ele possa ter se desenvolvido a partir dos cultos pré-dinásticos à fertilidade e à natureza em geral representados em vacas. Hator costuma ser representada como uma vaca divina, com chifres sobre sua cabeça, entre os quais está um disco solar com um *Uraeus*. Duas penas idênticas também costumam ser representadas em seus retratos posteriores, bem como um colar *Menat*. Hathor pode ser a deusa-vaca que foi representada desde tempos arcaicos na Paleta de Narmer e sobre uma urna de pedra que data da Primeira Dinastia, o que sugere seu papel como deusa celestial e uma possível relação com Hórus que, como deus-sol, faria a sua "morada" nela.



Estátua de Hathor, Museu Luxor, Egito.

Hathor só passou a ser representada de maneira contundente a partir da Quarta Dinastia. No período histórico, Hator é mostrada através das imagens de Divindades-Vaca. Artefatos do período pré-dinástico que usam o mesmo simbolismo são usadas posteriormente para representar Hator e os egiptologistas especulam que estas divindades poderiam estar representando uma só, que seria Hathor ou uma precursora sua.

Frigga

Na Mitologia nórdica, era conhecida como a mais formosa entre as deusas, a primeira esposa de Odin, rainha do Aesir e deusas do céu. Deusa do clã do Ásynjur, é uma deusa da união, do matrimônio, da fertilidade, do amor, da gerência da casa e das artes domésticas. Suas funções preliminares nas histórias mitológicas dos nórdicos são como a esposa e a mãe, mas estas não são somente suas funções.

Tem o poder da profecia embora não diga o que conhece, e seja única, à excepção de Odin, a quem é permitido se sentar em seu elevado trono Hlidskialf e olhar para fora sobre o universo. Participa também na Caça Selvagem (*Asgardreid*) junto com seu marido. Os filhos de de Frigga são Balder, Höðr e provavelmente de Hermodr e Wecta; seus enteados são Tyr, Vidar, Váli, Skjoldr e Thor.

O companheiro de Frigga é Eir, médico e um dos deuses da cura. Os assistentes de Frigg são Hlín (a deusa da proteção), Gná (a deusa dos mensageiros), e Fulla (deusa da fertilidade). Não é claro se os companheiros e os assistentes de Frigga são os aspectos simplesmente diferentes da própria Frigga. De acordo com o poema *Lokasenna* Frigga é a filha de Fjorgyn (versão masculina da "terra," contraparte da. versão feminina da "Mãe Terra," de Thor), sua mãe não é identificada nas histórias que sobreviveram.

Frigga, por Inertiak (2009)

Acreditava-se que era detentora de uma enorme sabedoria, conhecendo o destino dos Homens, sem, no entanto, alguma vez o revelar.

É representada como uma mulher alta e majestosa vestida de penas de falcão e gavião, trazendo um molho de chaves no cinturão, capaz de abrir todas as portas do Palácio dos Destinos.

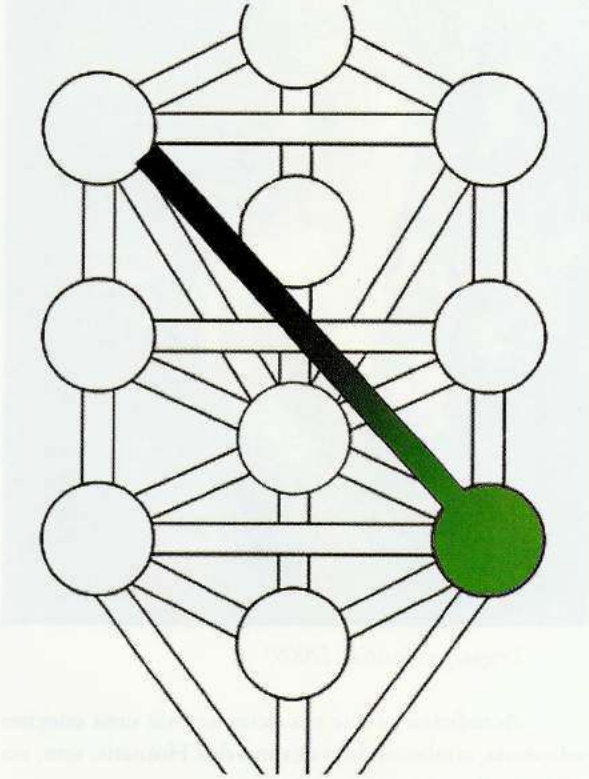
O seu nome tem várias representações (Frige, Frija, Fricka etc.) sendo também, por vezes, relacionada ou confundida com a deusa Freya.

Hahasiah

Anjo que cuida das Nuances de Chesed dentro da Esfera de Netzach. Este anjo ajuda a elevar a alma a Deus, contemplar as coisas divinas e descobrir todos os mistérios através da consciência e inteligência.

NETZACH-BINAH

As nuances de Binah dentro de Netzach ressaltam os aspectos da Castidade, sendo trabalhados de duas maneiras distintas. Um deles é a "mulher das montanhas", que possui todos os instintos de sobrevivência dos xamãs e eremitas, que vai desde as esposas esquimós até as mulheres que carregam baldes d´água na cabeça por longos percursos para garantir a sobrevivência de suas crias. Mais do que a "mãe que cuida", esta nuance é a "Mulher que sobrevive". Também faz referência a diversas ordens religiosas femininas de freiras, que cuidam da dor e sofrimento humano sem serem mães.



Uma, Senhora da Montanha

Uma é uma das manifestações da deusa Parvati como Senhora das montanhas, filha do Himalaia e irmã do rio Ganges. Ela é responsável pelas negociações quando ocorrem conflitos entre o céu e a terra. Quando estes conflitos são resolvidos, Uma se manifesta na forma de um "*Pensamento Brilhante*".

Isso significa que Uma é a personificação do entendimento entre o Espírito e a Matéria e, quando eles entram em união, então os vislumbres do divino podem se manifestar e as ideias geniais e iluminadoras podem habitar a mente do buscador. Somente na serenidade tal estado de consciência pode ser atingido. Esta é a Essência de Uma.

Parvati, na forma de Uma, com seus dois filhos Ganesha e Skanda, em estátua do século XI

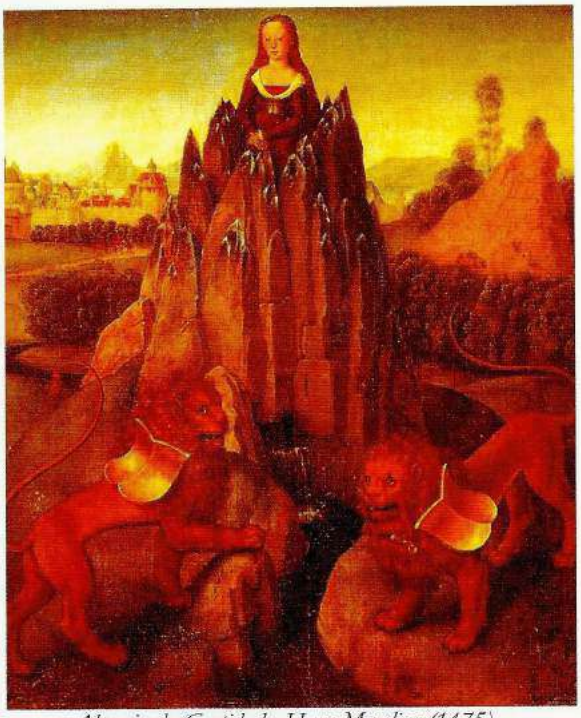
Anjo Daniel

Anjo que cuida dos Aspectos de Binah na Esfera de Netzach. Este anjo auxilia a obter a misericórdia de Deus e a ter consolação. Favorece a justiça, o clero e a magistratura. Dá inspiração para não ficar indeciso ou embaraçado pelos mais diferentes motivos.

Castidade

A Castidade não está relacionada a atos sexuais, como se pode pensar a princípio, mas na Virtude de manter-se Casto (puro) diante de qualquer tentativa de Corrupção. O ideal de pureza e de santidade só podem ser obtidos através da prece e do pensamento correto, daí a correlação direta entre Netzach (a musa inspiradora) e Binah (a restrição).

Somente pensamentos focados no Caminho fazem com que o buscador atinja seus ideais de pureza.



Alegoria da Castidade, Hans Memling (1475)

A Castidade atua como uma Musa Inspiradora em sua Essência, porém o que ela inspira é a pureza dos pensamentos e ações.

"Que bela é a santa pureza! Mas não é santa nem agradável a Deus, se a separamos da caridade. A caridade é a semente que crescerá e dará frutos saborosíssimos com a rega que é a pureza. Sem caridade, a pureza é infecunda, e as suas águas estéreis convertem as almas num lamaçal, num charco imundo, donde saem baforadas de soberba.

A caridade teologal surge-nos, sem dúvida, como a mais alta das virtudes. Mas a castidade é o meio "sine qua non", uma condição imprescindível para se atingir o diálogo íntimo com Deus. E quando não é observada, quando não se luta, acaba-se cego; não se vê nada, porque o homem animal não pode perceber as coisas que são do Espírito de Deus."

- San Josemaria Escrivá, 1970

Na Igreja Católica, freira (ou Haeska) é a designação dada a uma mulher que renunciou a vida comum em sociedade e optou recolher-se em um convento ou mosteiro, passando a ter uma vida inteiramente dedicada aos serviços religiosos.

As freiras são mulheres consagradas a religião, assumem os compromissos da castidade, da obediência e da pobreza por meio de votos. Geralmente as freiras desenvolvem obras de caridade, de educação a crianças e jovens, entre outros tipos de apostolado. As freiras, por norma, fazem parte de ordens ou congregações religiosas de características mendicantes.

A Senhora da Montanha

A Personificação da Islândia. Concebida em meados de 1752 como a personificação do desejo de liberdade e independência da Islândia; representa a delicadeza dos ideais puros ao mesmo tempo em que representa a indestrutibilidade da firmeza de caráter.

Woman of the Mountain, autor desconhecido, encomendado por Eiríkur Magnússon em 1866 para um livro sobre a história e lendas da Islândia.

Netzach-Hochma

Se Netzach-Binah inspira a Pureza e a Castidade, a Nuance de Netzach-Hochma inspira a Sabedoria.

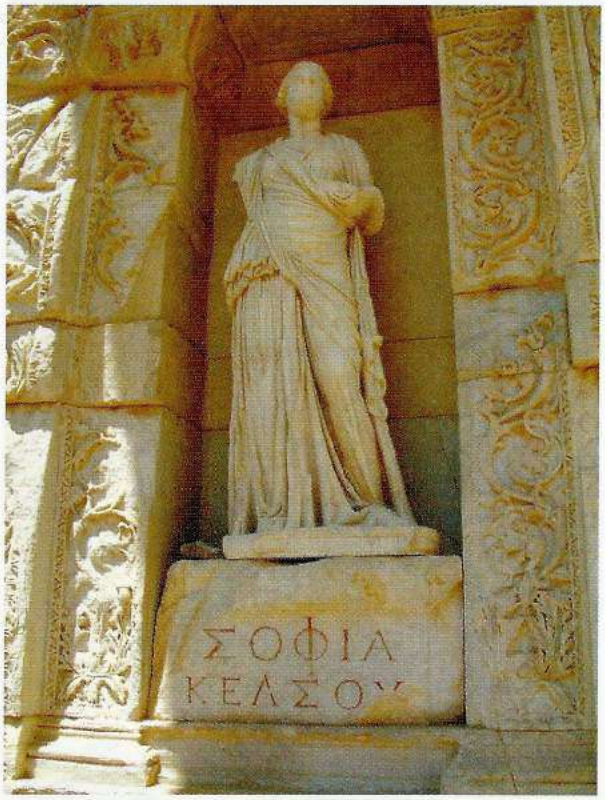
Sabedoria é o dom que nos permite discernir qual o melhor caminho a seguir, a melhor atitude a adotar nos diferentes contextos que a vida nos apresenta.

Exemplo clássico:

Salomão, quando as duas mulheres reivindicaram cada uma a maternidade da criança viva.

Sofia (Sabedoria)

Dos cumes do mundo material e experiências de êxtase da mente, homens e mulheres erguem os olhos e fitam os montes perpétuos do reino da luz espiritual de Sophia-Achamoth. O anjo gêmeo estende sua asa cintilante e transporta para as alturas a alma humana, até a câmara nupcial, onde a união espiritual é selada nas bodas celestiais [alquímicas]. Um por um, Sophia atrai seus filhos espirituais para si, juntando-os às hostes dos eleitos.



Estátua de Sophia em Ephesus, Turquia.

Esse é o dom de Sophia, extraído do tesouro sem fim de luz e posto à disposição dos humanos pela sua compaixão e sabedoria. Ela permaneceu fiel à verdadeira Luz, e insta seus filhos a fazer o mesmo. Fidelidade ao espírito que habita os mais profundos e altos recessos da natureza humana os levará, assim, à renúncia [do mundo] da ilusão e a abraçarem o Real [o reino da luz, dentro de nós].

- Jung, Os Evangelhos Perdidos, cap. 6

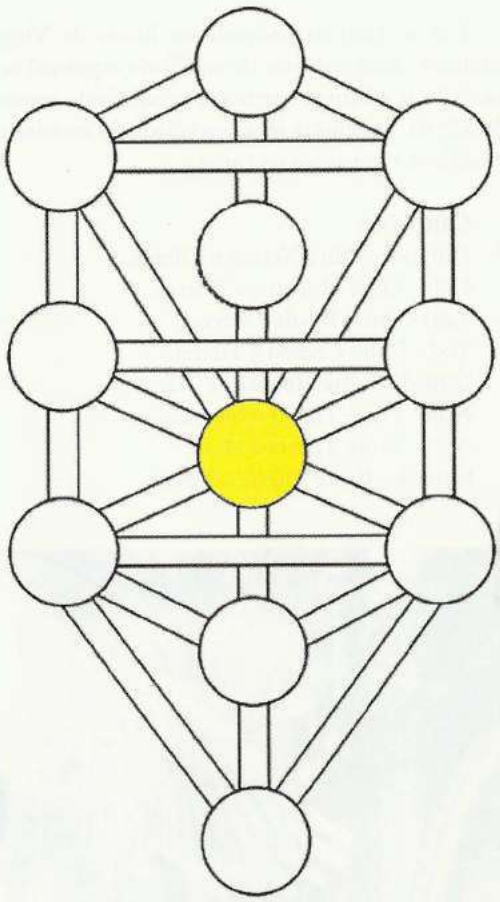
Vehuel

Este anjo ajuda a elevar a Deus para todas as manifestações benéficas, a glorificação de todas as pessoas e a admiração do reino celestial.

TIFERET

"Mas cada homem não é apenas ele mesmo; é também um ponto único, singularíssimo, sempre importante e peculiar, no qual os fenômenos do mundo se cruzam daquela forma uma só vez e nunca mais. Assim, a história de cada homem é essencial, eterna e divina, e cada homem, ao viver em alguma parte e cumprir os ditames da Natureza, é algo maravilhoso e digno de toda a atenção. Em cada um dos seres humanos o espírito adquiriu forma, em cada um deles a criatura padece, em cada qual é crucificado um Redentor."

- Hermann Hesse



Títulos: Tiferet, Beleza, Harmonia, Majestade.
(em hebraico: Tav, Peh, Aleph, Resh, Tav)
Inteligência: Mediadora
Imagem Mágica: Um Rei Magnânimo. Uma criança. Um deus sacrificado.
Localização na Árvore: No Centro do Pilar do Meio.
Planeta: Sol.
Nome Divino: Tetragrammaton Aloah Va Daath.
Arcanjo: Rafael.
Qlippoth: Thagirion.
Chakra Cósmico: Shemesh, o Sol
Chakra: Anahata.
Experiência Espiritual: Visão da Harmonia das Coisas. Os Mistérios da Crucificação.
Virtude: Magnanimidade.
Vício: Orgulho.
Símbolos: O Lamen. A Rosa-cruz. A cruz do Calvário. A Pirâmide Truncada, o Cubo, o Hexagrama, Sagrado Anjo Guardião, o Escudo.
Arcanos do Tarot: Os 4 Seis, os 4 Cavaleiros.
Nota Musical: Sol da Clave de Sol.
No Reino Animal: Leão, Aranha, Pelicano, Fênix, Águia.
No Reino Mineral: Ouro (metal), Diamante, Jacinto Amarelo (gema).
No Reino Vegetal: Olíbano, Girassol, Acácia, Videira, Alecrim, Boldo, Louro, Freixo, Imbuia.
Corpos: O Corpo Mental Superior, ou Corpo Causal.
Parte do Corpo Físico: Coração.
Número: 6.

Descrição

Tiferet é a Beleza, o resultado perceptível à consciência humana da harmonia da criação sendo a graciosidade da arte. A sephiroth onde o ser humano percebe-se verdadeiramente único, equilibrado em sua imperfeição, onde a imagem de uma imagem do universo mostra-se cercada pelo cosmos. A sua proporção revela-se inexata e, graças a isso, a redenção do iniciado se expressa na negação da obra do Arquiteto, a putrefação das paredes do templo.

Um inverso da imagem no Reino da Virgem apresenta-se aqui um fator de equilíbrio espiritual onde a sua vivência garante a harmonia na subida do caminho ondulado da serpente, a imagem velada do messias que se crucificou e renasceu na carne.

Caminhos

Gimmel - Entre Kether e Tiferet.
Heh - Entre Hochma e Tiferet.
Zain - Entre Binah e Tiferet
Yod - Entre Chesed e Tiferet.
Lamed - Entre Geburah e Tiferet.
Nun - Entre Tiferet e Netzach.
Ayin - Entre Tiferet e Hod.
Sameck - Entre Tiferet e Yesod.

Tiferet

Tiferet representa a conexão com o Sagrado Anjo Guardião. É a Esfera central da Árvore da Vida, que conecta o Micro ao Macrocosmo, estando no meio do Pilar Central e o ponto de transformação da forma e da força. Seus três principais símbolos na literatura cabalística refletem sua posição em relação a isso. Do ponto de vista de Kether, ela é uma criança; do ponto de vista de Malkuth, é um rei; e, do ponto de vista da transmutação de força, é um deus sacrificado.

Tiferet é o equilíbrio entre Geburah e Chesed. Do ponto de vista Macrocósmico, o perfeito equilíbrio entre o Rigor e a Misericórdia em uma Egrégora gera como fruto a janela para a manifestação do Avatar que representará de maneira perfeita aquele ponto energético. Do ponto de vista de Hod e Netzach, Tiferet é a Ascensão resultante do equilíbrio entre a Razão e a Emoção em um ser encarnado, que tende à perfeição e, consequentemente, a manifestação do Sagrado Anjo Guardião. .

Alguns autores chamam as seis Esferas que circundam Tiferet de "*Adam Kadmon*", o homem arquetípico. Tiferet pode ser melhor compreendida neste contexto. O Herói Solar torna-se o centro de toda

Encontro com o Sagrado Anjo Guardião.

A Jornada do Herói, retratada na Capa de um dos jogos de RPG mais famosos do Mundo, o AD&D

a Jornada do Herói, cercado de energias auxiliares que o conduzem de uma jornada a partir do Reino até a glória da conquista do supremo desafio do autoconhecimento.

Do ponto de vista religioso, Tiferet é o Deus-Sol, iluminado, sacrificado e ressuscitado. Deus-pai é Kether, mas o Deus-filho é sempre Tiferet. Assim foi na Mitologia grega, com os inúmeros "filhos de Zeus" e até mesmo no mundialmente conhecido Jesus Cristo, representação católica desta estrutura mitológica.

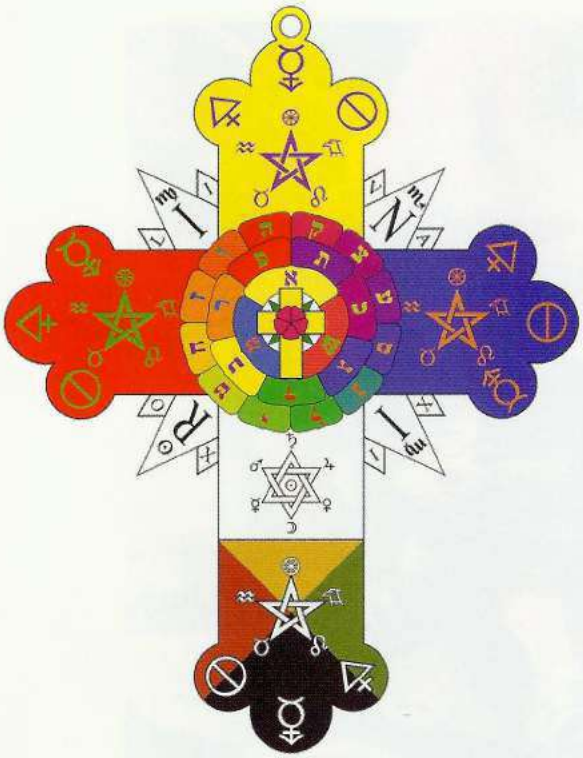
As religiões, de maneira exotérica, jamais ultrapassam esta esfera na árvore, mantendo seus fiéis aprisionados na dormência de Malkuth. Ela nada compreende dos mistérios da criação, representados pelo simbolismo de Kether, Chokmah a Binah, ou dos modos de operação dos Anjos das Trevas e dos da Luz representados no simbolismo de Geburah a Chesed; nem dos mistérios da consciência a da transmutação de força representados na Sephira invisível, Daath, o Dragão.

A ideia do Redentor também é inerente a esta Esfera. Quando a divindade presente no Eu Maior se manifesta desta forma, é comum que as pessoas a encarem como uma entidade separada, como um "Anjo da Guarda" na visão católica, uma entidade externa perfeitamente equilibrada, ao invés de observá-lo como uma parte de nós mesmos.

Também conhecemos bem a visão de Tiferet como o "*Cavaleiro de Armadura Brilhante*", que mata o dragão e liberta a Princesa (Yesod), aprisionada na Masmorra (Malkuth), casando-se com ela em um Ritual de Casamento Alquímico no qual se transformam em Rei (Hochma) e Rainha (Binah).

Os Cabalistas chamam Tiferet de *Shemesh*, ou Esfera do Sol, e é muito interessante notar que todas as divindades solares são deuses curadores, ou patronos das artes e beleza.

O sol, como peça central do sistema solar, reflete no macrocosmo a posição que Tiferet ocupa na Árvore da Vida. Sua influência, como doador de vida é refletida nos deuses curadores e regeneradores. O sol era a base de todos os cultos a Esculápio, na Grécia Antiga.



O Lamen Rosacruz, símbolo de Ordens Iniciáticas como o Arcanum Arcanorum, traz em seu centro a ideia de Tiferet desabrochando como a Rosa Multicor.

Assim como Tiferet, o Sol ocupa o ponto central de nossa existência no Sistema Solar. Sem ele, simplesmente não haveria vida. Nossa relação com o Sol é, portanto, muito mais íntima e preciosa do que compreendemos. Daí temos as associações em todas as culturas do Símbolo Solar com o elemento mais puro e precioso que eles possuíam. Inicialmente o Fogo, quando este era considerado um presente das divindades, até mais recentemente o ouro, metal precioso e base para todas as outras comparações, sendo incorruptível e imaculado. Ao contrário da prata e do ferro, não sofre alterações com o tempo.

A associação direta entre "Vida" e "Dinheiro" faz a ponte entre o Plano Espiritual e o Físico. Embora algumas pessoas possam discordar, creio que a maioria de nós conseguirá entender que o dinheiro é o símbolo da energia humana, pelo qual se trabalha no dia-a-dia a fim de buscar o sustento e o conforto material. O Sol é o símbolo da Energia Manifestante!

Compreendendo o Sol como "Fonte da Vida", ele se torna o símbolo mais adequado para representar o "Deus Pai", às vezes chamado de "Sol atrás do Sol". Sendo Tiferet um reflexo imediato de Kether, é a Esfera que observamos quando olhamos para cima a partir de Malkuth.

Através da essência de Tiferet é que conseguimos alcançar a compreensão do Todo. Kether reflete-se em Tiferet e o torna um distribuidor da energia espiritual primordial, fazendo com que recebamos esta energia através da luz do Sol.

O significado hebraico de Tiferet é Beleza. Muitas definições para "beleza" foram propostas pelos estudiosos ao longo dos séculos, mas a que mais gosto é a definição de "Harmonia e Equilíbrio" em qualquer Plano que seja: Espiritual, Emocional, Mental ou Físico.

O Sepher Yetzirah diz que a sexta esfera chama-se "Inteligência Mediadora", o que significa que Tiferet é, em essência, a mediação de todas as coisas; o elo unificador; o intermediário; o condutor entre duas fases. Podemos considerá-la ao mesmo tempo a Esfera mais sutil das Esferas densas ou a manifestação mais exterior das Esferas Sutis.

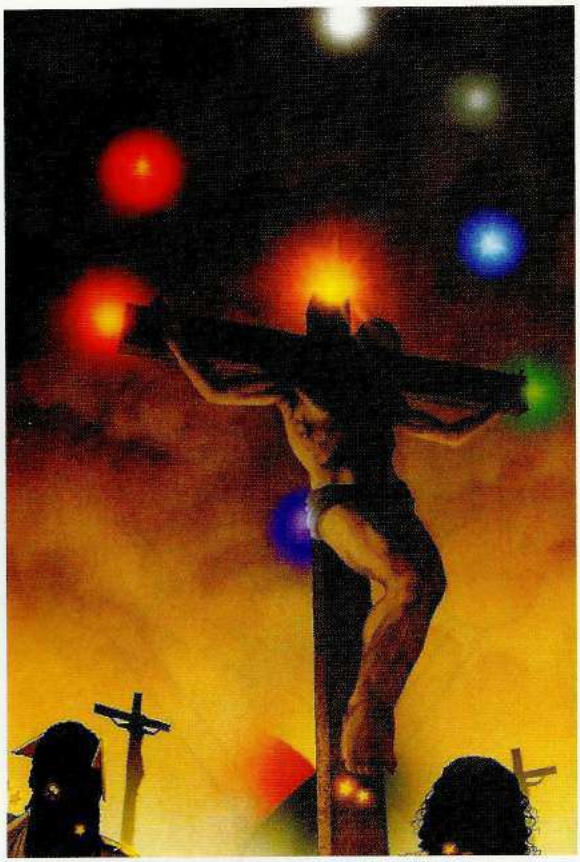
Outro de seus nomes, "Zoar Anpin" (O Rosto Menor) compara-se com Kether, que recebe o nome de "Arik Anpin" (o Rosto Maior). O Velho dos Dias se vê refletido em um espelho e este espelho faz com que seu enorme rosto se torne visível para nós.

E desta reflexão podemos entender o Sol como "Filho" de Deus. Nesta condição, Tiferet se torna "Malek", o Rei e Esposo de "Malkah", a noiva, outro nome para Malkuth.

As três imagens mágicas de Tiferet são extremamente interessantes, pois a uma primeira vista podem parecer totalmente contraditórias, a menos que você possua as chaves certas para compreendê-las, especialmente se a compararmos com o simbolismo de Jesus Cristo, filho de Deus.

A primeira imagem é a de uma Criança. Representa a coagulação das Esferas Supremas e adequadamente retratada como a criança recém nascida em uma manjedoura em Belém.

Tiferet representa a pureza de uma criança ao mesmo tempo em que mostra que aquela emanação possui todo um caminho a percorrer até poder desenvolver na Terra sua essência primordial; a segunda imagem é a do Deus Sacrificado. Mediador entre os deuses e os homens, que se sacrifica para purificar os pecados do ser humano; a terceira imagem é a do Cristo Ressuscitado, tornando-se o Cristo Rei dos Céus. Tiferet é a Criança de Kether e o Rei de Malkuth. Em sua própria esfera, ele é sacrificado.



Cristo Sacrificado na visão de Alan Moore.

Note que aqui usamos a palavra *sacrifício* como sacro-ofício, ou "trabalho sagrado". A maioria das pessoas não compreende ou possui uma visão deturpada sobre esta palavra, associando-a ao sofrimento e ao desprazer, quando é justamente o contrário. O sacrifício é a liberação de energia de uma forma para outra. Quando fazemos um sacrifício, tomamos uma forma estática de energia e a colocamos em movimento diante do cosmos. Libertamos esta energia de sua prisão material.

No Microcosmos, Tiferet representa o *Eu Superior*, acima do misticismo de Yesod. Representa o Templo Eterno nos Céus; a Catedral do Edifício Social dos Maçons. É aqui que o adepto iniciado opera quando está na consciência superior; é aqui que entramos em contato com os Mestres Invisíveis.

Disto aprendemos que a virtude característica de Tiferet é a devoção para a "*Grande Obra*". A Devoção, aliada ao Sacrifício, são as bases que conduzem para a Consciência Superior. O reflexo do divino nos faz querer ser como ele: "*Contemplando como num espelho a glória do Senhor, eles se transformam na imagem da glória*" (Mistérios da Crucificação).

O Príncipe de Tiferet é Raphael, o "*Espírito que está no Sol*", que é também o anjo da cura e dos cuidados com a humanidade. Quando o iniciado trabalha dentro da Árvore da Vida, ele mentaliza Tiferet em seu Plexo Solar, ativando o chakra Anahata (Cardíaco) e concentra o poder neste chakra, que é o chakra de cura, e se torna imerso no próprio Sol.

O Vício de Tiferet é o Orgulho, em oposição à Magnanimidade. Se Tiferet representa a Essência Divina, fica fácil de compreender que o Orgulho é o domínio do Ego sobre nossas ações, nos desprendendo do caminho da Grande Obra em direção ao abismo do egoísmo orgulhoso.

EMANAÇÕES DE TIFERET

Virtudes

O Coro Angelical de Tiferet são os *Malakhim*, ou Reis. São os princípios espirituais de todas as forças naturais da manifestação (e ninguém pode fazer contato seguro ou confiável com os princípios elementais a menos que já tenha a iniciação em Tiferet, que no Arcanum Arcanorum chamamos de Adepto Menor).

As operações elementais não são realizadas na Esfera de Tiferet, mas precisam ser controladas a partir desta Esfera. Sem a conexão com a Essência, as Esferas se tornam Cascas (*Qlipoth*) e conduzem para a magia negra.

Tal como o nome indica, os Virtudes são aqueles que conferem o dom da virtude aos seres humanos, principalmente os da graça e valor.

Os Virtudes presidem sobre os elementos do mundo material e regem o processo da vida celestial. Têm a seu cargo o movimento dos planetas, as estrelas e galáxias e controlam as leis cósmicas.

A astronomia e a astrofísica são regidas por este Coro. Quanto à Terra, os Virtudes estão encarregues da Natureza e das leis que regem o planeta, incluindo todos os fenômenos naturais. Segundo São Tomás de Aquino, os Virtudes são o Coro que está encarregado de realizar os milagres na Terra.

Os anjos que ajudaram Jesus na Sua Ascensão também eram membros do Quinto Coro Celeste. Os Virtudes estão associados aos santos e a todos os heróis que combatem o Mal. Diz-se que foi este Coro que deu a David o valor suficiente para destruir o Gigante Golias com apenas um só golpe.

Raphael

Raphael é o *Príncipe das Virtudes*, auxiliador dos trabalhos de cura, porta um frasco dourado e bálsamo. Traz uma espada ou flecha afiada. Ele é a medicina de Deus.

O fato de Raphael ser considerado o portador da cura Divina, fornece indícios de que ele seja o responsável pela transição do corpo e espírito, a cura divina também pode ser entendida como a morte, ou seja Raphael é o Anjo da Morte. Raphael também conhecido como São Rafael Arcanjo, é o nome de um arcanjo comum às religiões judaica, cristã e islâmica, responsável por executar todos os tipos de cura.

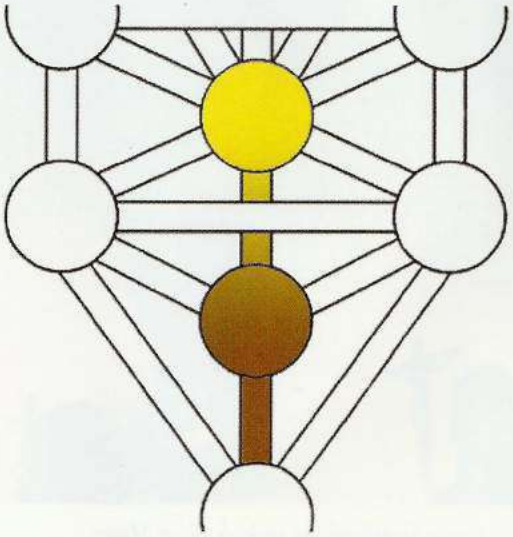
Enviado por Deus para curar em Seu Nome, Raphael significa "Deus cura" em hebraico; a palavra correspondente a médico é *Raphe*. O Cristianismo, ao "derivar" do Judaísmo, também desenvolveu algumas concepções próprias da hierarquia dos angelicais e atribuições dos angelicais e o mesmo aconteceu no islamismo. Raphael é o ceifador, anunciador do fim dos tempos, do Juízo Final.

Alguns estudiosos afirmam que o Arcanjo Raphael foi enviado ao Egito durante a Páscoa. Seria ele o enviado por Deus para assassinar certos primogênitos do Egito durante o apogeu das pragas egípcias. Por esta razão ele é tido como o Anjo da Morte. O Arcanjo Raphael também teria duelado contra Samyaza a mando de Deus.

Anjo representado com um bastão, é o conservador fiel dos segredos do Templo e intermediário do casamento legítimo.

TIFERET-MALKUTH

A Emanação de Malkuth em Tiferet reflete no Nascimento da Criança da Esperança, o Solstício de Inverno no qual o dia mais longo sucumbiu e uma nova esperança nasceu para sobrepujar as trevas. A partir daquele momento, os dias serão mais longos e as noites cada vez mais curtas.



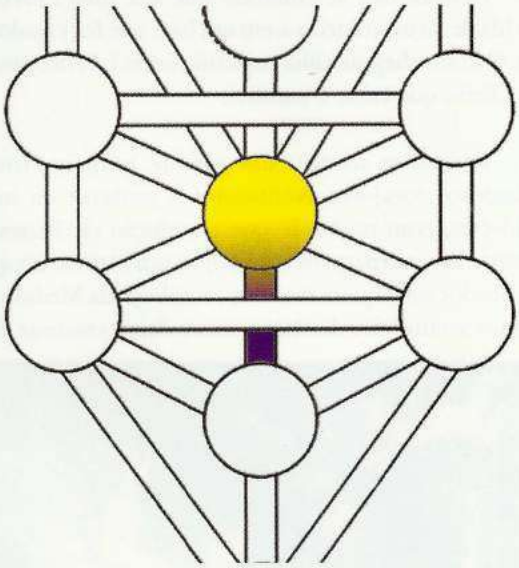
Jesus na Manjedoura

Como todo grande Iniciado da Antiguidade, Jesus nasceu em uma caverna (ou Manjedoura) que em nada se assemelhava a um estábulo ou algo parecido. Como vimos no capítulo dos Elementos, a CAVERNA representa o próprio útero da Terra, portanto, para os Essênios, o local mais sagrado que poderia haver.

A ideia errônea que temos a respeito dos animais na Caverna vem do Presépio construído por São Francisco em 1223, na cidade de Greccio. São Francisco, como todos sabemos, foi um grande amigo e protetor dos animais e resolveu adicioná-los ao grupo de adoração ao recém nascido. Tal Presépio foi tomado como interpretação oficial pelo Vaticano e reproduzido em praticamente todas as cidades européias a partir do século XIII, o que popularizou a ideia de que o messias teria nascido entre animais de um estábulo.

TIFERET-YESOD

A Nuance de Yesod dentro de Tiferet evoca a união Sol-Lua, ou a união do Cavaleiro e Princesa. Reflete o encontro das duas polaridades representado pela história do guerreiro que derrota o monstro simbolizando os quatro elementos do Microprosopo e se casa com a princesa, tornando-se Rei (Hochma) e Rainha (Binah).



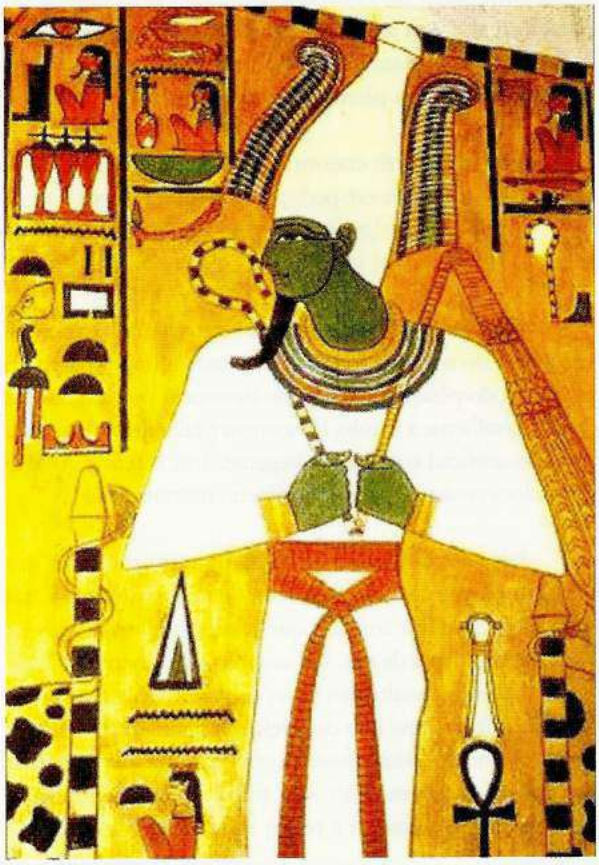
Mihael

Anjo que protege o amor e promove a paz e harmonia nos corações de seus protegidos, que são confiantes e otimistas. Toma conta dos aspectos de Yesod na Esfera de Tiferet. Além disso, os pupilos de Mihael buscam sempre o bem estar de todos, esforçando-se ao máximo para educar seus filhos, transmitir sabedoria e instigar senso de justiça nas pessoas próximas.

Osíris

O mito de Osíris é conhecido graças a várias fontes, sendo a principal o relato de Plutarco (século I) *De Iside et Osiride* (Sobre Ísis e Osíris). Alguns textos egípcios, como *os Textos das Pirâmides*, os *Textos dos Sarcófagos* e *Livro dos Mortos*, narram vários elementos do mito, mas de uma forma fragmentária e desconexa.

Osíris é apresentado como filho de Geb e Nut, tendo como irmãos Ísis, Néftis e Set. É portanto um dos membros da Enéade de Heliópolis. Ísis não era apenas sua irmã, mas também a sua esposa.



Detalhe de Osíris na tumba de Nefertari

Osíris governou a terra (o Egito), tendo ensinado aos seres humanos as técnicas necessárias à civilização, como a agricultura e a domesticação de animais. Foi uma era de prosperidade que contudo chegaria ao fim.

O irmão de Osíris, Seth, governava apenas o deserto, situação que não lhe agradava. Movido pela inveja, decide engendrar um plano para matar o irmão. Auxiliado por setenta e dois conspiradores, Seth convidou Osíris para um banquete.

No decurso do banquete, Seth apresentou uma magnífica caixa-sarcófago que prometeu entregar a quem nela coubesse. Os convidados tentaram ganhar a caixa, mas ninguém coube nela, dado que Seth a tinha preparado para as medidas de Osíris. Convidado por Seth, Osíris entra na caixa. É então que os conspiradores trancam-na e atiram-na para o rio Nilo. A corrente do rio arrasta a caixa até ao mar Mediterrâneo, acabando por atingir Biblos (Fenícia).

Ísis, desesperada com o sucedido, parte à procura do marido, procurando obter todo o tipo de informações dos encontra pelo caminho. Chegada a Biblos, Ísis descobre que a caixa ficou inscrustrada numa árvore que tinha entretanto sido cortada para fazer uma coluna no palácio real. Com a ajuda da rainha, Ísis corta a coluna e consegue regressar ao Egito com o corpo do amado, que esconde numa plantação de papiros.

Contudo, Seth encontrou a caixa e furioso decide esquartejá-lo em catorze pedaços o corpo que espalha por todo o Egipto; em alguns textos do período ptolemaico teriam sido dezesseis ou quarenta e duas partes.

Ísis, auxiliada pela sua irmã Néftis, partiu à procura das partes do corpo de Osíris. Conseguiu reunir todas, com excepção do pênis, que teria sido devorado por um ou três peixes, conforme a versão. Para suprir a falta deste, Ísis criou um falo artificial com caules vegetais. Ísis, Néftis e Anúbis procedem então à prática da primeira mumificação.

Ísis transforma-se em seguida num milhafre que graças ao bater das suas asas sobre o corpo de Osíris cria uma espécie de ar mágico que acaba por ressuscitá-lo; ainda sob a forma de ave, Ísis une-se sexualmente a Osíris e desta cópula resulta um filho, o deus Hórus. Ísis deu à luz este filho numa ilha do Delta, escondida de Seth. A partir de então, Osíris passou a governar apenas o mundo dos mortos. Quanto ao seu filho, Hórus, conseguiu derrubar Seth e passou a reinar sobre a terra.

Perseu e Andromeda

Acrísio, rei de Argos, era casado com Eurídice, filha de Lacedemon, e tinha uma filha Dânae, mas não tinha filhos homens. Quando Acrísio perguntou ao oráculo como a filha dele poderia ter filhos homens, a resposta foi que Dânae teria um filho que o mataria.

Dânae foi trancada em uma câmara de bronze subterrânea e posta sob guarda, mas ela foi seduzida por Zeus, que assumiu a forma de uma chuva de ouro. Lactâncio, autor cristão que viveu por volta do ano 300 DC, diz que esta "chuva de ouro" foi, na verdade, uma larga soma em dinheiro que o rei imortal Zeus despejou sobre o colo de Dânae, para compensar a desonra que ele fez nela, e que os poetas posteriores adotaram a chuva de ouro como figura de expressão, assim como "chuva de ferro" se refere a uma grande quantidade de dardos e flechas.

Acrísio, não acreditando que sua filha estivesse grávida de Zeus, colocou-a em um baú, que foi jogado ao mar. O cesto chegou à ilha de Sérifo, onde foi encontrada por Díctis, que criou o menino.

Perseu se tornou um grande homem, forte, ambicioso, corajoso, aventureiro e protetor da mãe. Polidectes, com medo de que a ambição de Perseu o levasse a lhe usurpar o trono, propôs um torneio no qual o vencedor seria quem trouxesse a cabeça da Medusa , o instinto aventureiro de Perseu não o deixou recusar. Em

Perseu, de Pierre Mignard (1679)

outra versão do mesmo mito todos os convidados em uma homenagem ao Rei, deveriam dar-lhe um presente, como Perseu era pobre se ofereceu para trazer a cabeça da Medusa como presente.

Perseu, conhecendo sua mãe, disse que iria participar do torneio, mas não disse que iria enfrentar a Medusa, com receio de que ela o impedisse. Da batalha contra Medusa saiu vitorioso graças à ajuda de Atena, Hades e Hermes. Atena deu a ele um escudo tão bem polido, que tal qual num espelho, podia se ver o reflexo ao olhar para ele. Hades lhe deu um elmo que torna invisível quem o usa, e Hermes deu a ele suas sandálias aladas, três objetos que foram definitivos para a vitória de Perseu.

O poeta romano Ovídio conta que a Medusa teria sido originalmente uma bela donzela, "a aspiração ciumenta de muitos pretendentes", sacerdotisa do templo de Atena. Um dia ela teria cedido às investidas do Senhor dos Mares, Poseidon, e deitado-se com ele no próprio templo da deusa Atena; a deusa então, enfurecida, transformou o belo cabelo da donzela em serpentes, e deixou seu rosto tão horrível de se contemplar que a mera visão dele transformaria todos que o olhassem em pedra.

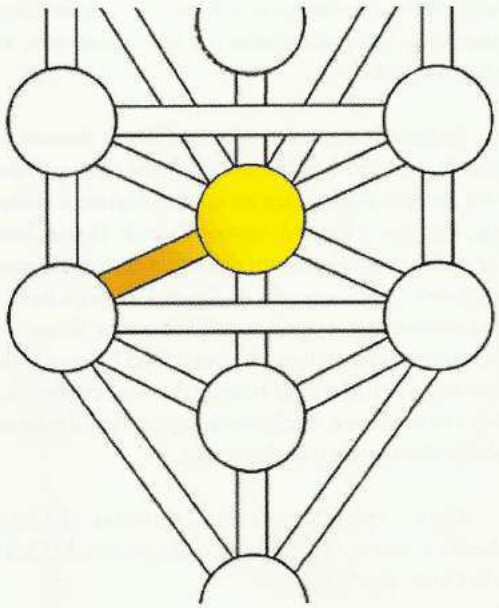
Então Perseu, guiado pelo reflexo no escudo, sem olhar diretamente para a Medusa, derrotou-a cortando sua cabeça, que ofereceu à deusa Atena. Diz a lenda que, quando Medusa foi morta, o cavalo alado Pégaso e o gigante Crisaor surgiram de seu ventre. As outras duas irmãs de Medusa, Esteno e Euríale, perseguem Perseu, mas este escapa devido ao capacete de Hades, que o torna invisível às Górgonas.

Continuando sua volta para casa, passou por uma ilha onde viu uma linda mulher acorrentada no meio do mar, não fossem as lágrimas que vertiam de seu rosto, teria confundido-a com uma estátua. Perseu pergunta a jovem o que fez para merecer tal punição, a moça então diz a ele: "*Eu sou Andrômeda, minha mãe Cassiopeia ousou comparar sua beleza com as filhas de Poseidon, as ninfas do mar, e fomos castigados por isso. Poseidon mandou um monstro de Ceto destruir nossa cidade pelo erro de minha mãe e eu fui oferecida como sacrifício*".

Perseu diz que salvará a bela moça, se esta prometer casar com ele, mas antes de receber a resposta, uma grande onda se abriu no meio e o monstro marinho apareceu. Sem pensar duas vezes Perseu vai de encontro ao monstro e, aproveitando sua vantagem de voar, ganha a sangrenta batalha. Os pais de Andrômeda lhe concedem sua mão e Perseu volta para casa com ela.

TIFERET-HOD

A Nuance de Hod dentro de Tiferet traz a noção do herói-solar-trickster, com uma correlação muito íntima com o buscador-solar (por exemplo, Prometeu, que é a Nuance de Tiferet dentro de Hod). O Herói "*Polytropos*", ou Astucioso, que engana seus inimigos para poder derrotá-los.



Odisseus / Ulisses

As aventuras de Ulisses (em grego: Odisseu) são contadas, essencialmente, na Odisseia, um dos Poemas Homéricos. O herói era rei de Ítaca, uma ilha grega do mar Jônio. Era casado com Penélope e tinha um filho, Telémaco.

Quando Páris, príncipe troiano, raptou Helena, a mulher mais bela do mundo e esposa de Menelau, rei de Esparta, preparou-se uma expedição contra Tróia, na qual Ulisses tomou parte, ao garantir que Aquiles os acompanharia e aceitaria contribuir com o seu valor guerreiro para o sucesso da guerra.

Durante os dez anos do cerco posto a Tróia, Ulisses tem um papel importante, quer combatendo valorosamente, quer usando os seus dotes de excelente orador para resolver conflitos ou persuadir os outros, quer, sobretudo, usando da sua proverbial astúcia para vencer dificuldades ou imaginar estratagemas que dessem vantagem aos Gregos. O mais famoso dos seus ardis foi o famoso Cavalo de Tróia que garantiu aos Gregos a vitória. Fingindo levantar o cerco e abandonar o combate, os Gregos deixaram um enorme cavalo de madeira às portas de Tróia, como se fosse uma oferenda aos deuses, meteram-se nos barcos e simularam partir. Dentro do cavalo, porém, estavam escondidos os

mais valorosos guerreiros, comandados por Ulisses. Os Troianos não deram ouvidos aos que os avisavam de que se devia desconfiar sempre dos presentes dos Gregos e abriram as portas da cidade para levar lá para dentro o cavalo. Depois, entregaram-se à festa, até, alta noite, adormecerem de cansaço e excesso de vinho. Foi então que os guerreiros ocultos dentro do cavalo saíram: o primeiro deles era Ulisses. Arrasaram Tróia e massacraram ou aprisionaram os seus habitantes, sem sombra de piedade.

Terminada a guerra, todos os Gregos tiveram uma viagem de regresso à pátria atribulada ou funesta. Ulisses não foi exceção e levou dez anos, tantos quantos durara a guerra, a chegar a Ítaca. A animosidade de alguns deuses, tempestades que o desviaram da rota, tentações de mudar o seu destino (como quando, na ilha de Calipso, a ninfa lhe ofereceu amor eterno e a imortalidade se ele ficasse com ela), encontros com perigosos seres (como Circe, a temível feiticeira que transformou muitos dos companheiros de Ulisses em variados e repelentes animais), foram inúmeros os obstáculos que ele teve de superar.

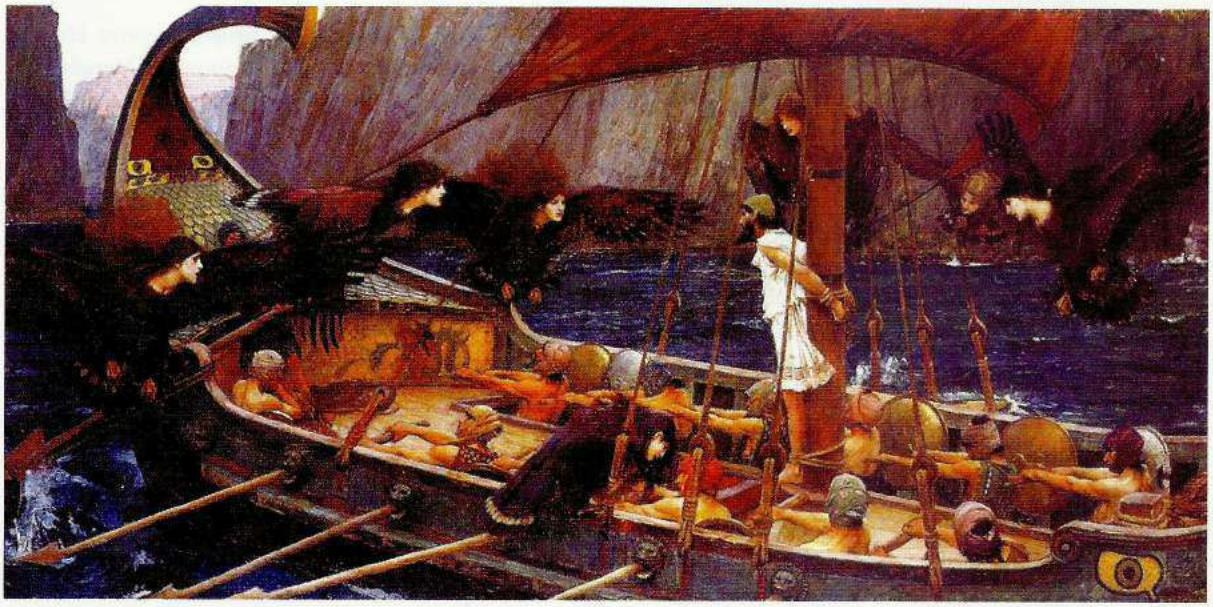
Alguns episódios dessas aventuras são muito conhecidos. Entre eles, conta-se o da caverna do Ciclope e o do Canto das Sereias.

O país dos Ciclopes ficava na Sicília. Aí aportou Ulisses e os companheiros. Levavam odres cheios de vinho, para darem em penhor de hospitalidade a quem eventualmente viessem a encontrar. Entraram numa caverna, onde encontraram comida, mas foram surpreendidos pelo regresso de quem lá morava, o Ciclope Polifemo, monstro gigantesco com um só olho no meio da testa, que os fez prisioneiros e se preparava para os comer a todos. Ulisses foi então dando os odres de vinho ao Ciclope, que se deliciou com ele e, em reconhecimento pelo saboroso presente, prometeu ao herói que o devoraria em último lugar. Nesta conversa, perguntou a Ulisses como se chamava, ao que ele lhe respondeu: "Ninguém".

Bebido o vinho até a última gota, Polifemo adormeceu, altura em que Ulisses e os companheiros que ainda não tinham sido comidos aproveitaram para lhe furar o único olho e o cegar. Aos gritos de pedido de ajuda do gigante, acorreram os outros Ciclopes, que lhe perguntavam quem lhe estava a fazer mal. Mas, como Polifemo respondia: "Ninguém", foram se embora convencidos de que ele não estava no seu perfeito juízo.

De manhã, quando o rebanho de Polifemo saía da caverna para ir pastar, Ulisses e os companheiros sobreviventes conseguiram fugir agarrados à barriga dos animais: o Ciclope, cego, passava-lhes a mão pelo dorso para perceber quem saía e não se dava conta de que os homens iam "colados" ao ventre dos bichos. E assim se salvaram, mais uma vez graças à astúcia de Ulisses.

O episódio das Sereias aconteceu junto a uma ilha do Mediterrâneo. Protagonizam-no uns seres marinhos, metade mulheres, metade pássaros. As Sereias tocavam e cantavam uma música maravilhosa que enfeitiçava todos quantos passavam junto da ilha e a ouviam. Fascinados, os navios aproximavam-se demasiado das costas rochosas,



Ulisses e as Sereias (1890), de John William Waterhouse

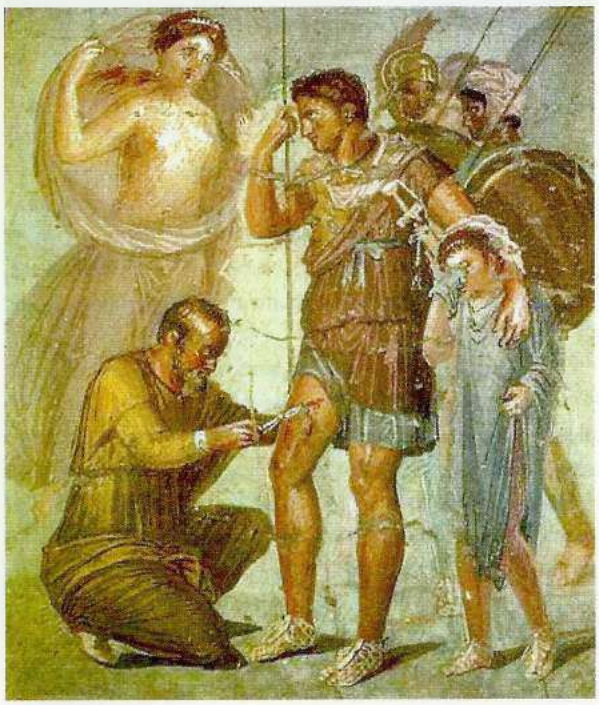
naufragavam e os marinheiros eram prontamente devorados pelas Sereias. Ulisses, que ia passar no local, tomou as suas providências, pois queria ouvir o Canto das Sereias sem, no entanto, correr perigo ou pôr em risco os companheiros e os barcos. Para isso, mandou aos marinheiros e remadores que tapassem os ouvidos com cera e que o amarrassem a ele, muito bem preso, ao mastro da embarcação. Em seguida avisou-os de que não podiam libertá-lo em circunstância alguma, mesmo que ele o ordenasse ou implorasse insistentemente. Assim conseguiu ouvir a beleza do canto e, simultaneamente, evitar o perigo mortal que todos corriam.

Depois de perder todos os companheiros, Ulisses conseguiu chegar a Ítaca. Vinha envelhecido e cansado, e só o seu cão, Argos, que esperou vinte anos pelo dono, o reconheceu, antes de morrer. Reconheceu-o também, sob a aparência de um mendigo, a sua ama, quando lhe lavou os pés e neles viu uma cicatriz que Ulisses tinha desde criança.

A mulher o esperava, fiel e resistente aos inúmeros pretendentes que com ela queriam casar, para reinarem sobre Ítaca e se apoderarem das riquezas de Ulisses, que todos julgavam morto. Depois de repor a ordem no palácio e no reino, o herói pôde finalmente viver em paz.

Enéias

Na Guerra de Tróia, Enéias se converteu no mais valoroso guerreiro troiano, depois de Heitor. Favorecido pelos deuses, em várias ocasiões foi por eles salvo, durante os combates. Quando foi ferido por Diomedes, foi sua mãe, Afrodite, quem o salvou. E quando enfrentou Aquiles no campo de batalha, foi Poseidon quem o livrou de ser morto pelo herói grego. Com a queda de Tróia, sua mãe o aconselhou a deixar a cidade, levando sua família, pois lhe estaria reservado o destino de fazer reviver a glória troiana em outras terras.



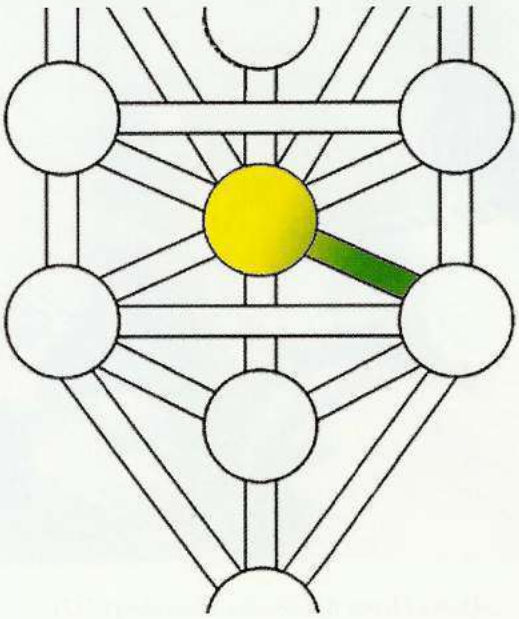
Eneas, artista desconhecido (79 DC)

Asaliah

Anjo que cuida dos assuntos de Hod na Esfera de Tiferet. Este anjo ajuda a ter conhecimento sobre as Leis de Deus e elevar a consciência até Ele. Ajuda a descobrir a verdade nos processos e atingir os objetivos e metas construtivas. Facilita a compreensão em contemplar as coisas divinas representadas na natureza.

TIFERET-NETZACH

A Nuance de Netzach dentro de Tiferet é refletida nos Deuses Solares da Beleza, Poesia, Canto, Música e Inspiração Divina.



Ariel

Anjo Cabalístico que trata dos assuntos de netzach na Esfera de Tiferet. Este anjo auxilia a agradecer a Deus os bens que nos envia. Facilita na descoberta de tesouros ocultos. Revela através dos sonhos os segredos da natureza e fazem encontrar objetos que desaparecem.

Quem nasce sob esta influência terá idéias geniais, pensamentos sublimes, espírito forte e sutil. Será discreto, agindo com prudência e conseguindo resolver os problemas mais difíceis, tomando decisões na hora certa. Gostará de meditar e de conhecer todas as formas para o entendimento dos segredos dos assuntos místicos e ocultos.

- Athanasius Kircher

Apolo/Febo

Apolo foi uma das divindades principais da mitologia greco-romana, um dos deuses olímpicos. Filho de Zeus e Leto, e irmão gêmeo de Ártemis, possuía muitos atributos e funções, e possivelmente depois de Zeus foi o deus mais influente e venerado de todos os da Antiguidade clássica.

As origens de seu mito são obscuras, mas no tempo de Homero já era de grande importância, sendo um dos mais citados na Ilíada. Era descrito como o deus da divina distância, que ameaçava ou protegia desde o alto dos céus, sendo identificado como o sol e a luz da verdade. Fazia os homens conscientes de seus pecados e era o agente de sua purificação; presidia sobre as leis da Religião e sobre as constituições das cidades, era o símbolo da inspiração profética e artística, sendo o patrono do mais famoso oráculo da Antiguidade, o Oráculo de Delfos, e líder das Musas.

Apolo e Diana, de Giovanni Domenico (1757)

Era temido pelos outros deuses e somente seu pai e sua mãe podiam contê-lo. Era o deus da morte súbita, das pragas e doenças, mas também o deus da cura e da proteção contra as forças malignas. Além disso era o deus da Beleza, da Perfeição, da Harmonia, do Equilíbrio e da Razão, o iniciador dos jovens no mundo dos adultos, estava ligado à Natureza, às ervas e aos rebanhos, e era protetor dos pastores, marinheiros e arqueiros.

Embora tenha tido inúmeros amores, foi infeliz nesse terreno, mas teve vários filhos. Foi representado inúmeras vezes desde a Antiguidade até o presente, geralmente como um homem jovem, nu e imberbe, no auge de seu vigor, às vezes com um manto, um arco e uma aljava de flechas, ou uma lira, e com algum de seus animais simbólicos, como a serpente, o corvo ou o grifo

Orfeu

Na mitologia grega, Orfeu era poeta e médico, filho da musa Calíope e de Apolo ou Eagro, rei da Trácia. Era o poeta mais talentoso que já viveu. Quando tocava sua lira que seu pai lhe deu, os pássaros paravam de voar para escutar e os animais selvagens perdiam o medo. As árvores se curvavam para pegar os sons no vento.

Orfeu e Eurídice, por Louis Dulcis (1826)

Foi um dos cinquenta homens - os Argonautas - que atenderam ao chamado de Jasão para buscar o Tosão de ouro. Acalmava as brigas que aconteciam no navio com sua lira. Durante a viagem de volta, Orfeu salvou os outros tripulantes quando seu canto silenciou as sereias, responsáveis pelos naufrágios de inúmeras embarcações.

Orfeu apaixonou-se por Eurídice e casou-se com ela. Mas Eurídice era tão bonita que, pouco tempo depois do casamento, atraiu um apicultor chamado Aristeu. Quando ela recusou suas atenções, ele a perseguiu. Tentando escapar, ela tropeçou em uma serpente que a mordeu e a matou. Por causa disso, as ninfas, companheiras de Eurídice, fizeram todas as suas abelhas morrerem.

Orfeu ficou transtornado de tristeza. Levando sua lira, foi até o mundo inferior, para tentar trazê-la de volta. A canção pungente e emocionada de sua lira convenceu o barqueiro Caronte a levá-lo vivo pelo rio Estige. Em

seguida, a canção da lira adormeceu Cérbero, o cão de três cabeças que vigiava os portões. Seu tom carinhoso aliviou os tormentos dos condenados. Encontrou muitos monstros durante sua jornada, e os encantou com seu canto.

Finalmente Orfeu chegou ao trono de Hades. O rei dos mortos ficou irritado ao ver que um vivo tinha entrado em seu domínio, mas a agonia na música de Orfeu o comoveu, e ele chorou lágrimas de ferro. Sua esposa, a deusa Perséfone, implorou-lhe que atendesse o pedido de Orfeu. Assim, Hades atendeu seu desejo. Eurídice poderia voltar com Orfeu ao mundo dos vivos. Mas com uma única condição: que ele não olhasse para ela até que ela, outra vez, estivesse à luz do sol.

Orfeu partiu pela trilha que levava para fora do escuro reino da morte, tocando músicas de alegria e celebração enquanto caminhava, para guiar a sombra de Eurídice de volta à vida. Ele então quase no final do tenebroso túnel olhou para se certificar de que Eurídice o acompanhava e não a viu. Hades e Perséfone os seguiram e como ficou estabelecido que ele não poderia olhar para Eurídice até chegar ao fim do túnel, Hades a tomou novamente.

Por um momento ele a viu, perto da saída do túnel escuro, perto da vida outra vez. Mas enquanto ele olhava, ela se tornou de novo um fino fantasma, seu grito final de amor e pena não mais do que um suspiro na brisa que saía do Mundo dos Mortos. Ele a havia perdido para sempre.

Em desespero total, Orfeu se tornou amargo. Recusava-se a olhar para qualquer outra mulher, não querendo lembrar-se da perda de sua amada.

Posteriormente deu origem ao Orfismo, uma espécie de serviço de aconselhamento; ele ajudava muito os outros com seus conselhos, mas não conseguia resolver seus próprios problemas, até que um dia, furiosas por terem sido desprezadas, um grupo de mulheres selvagens chamadas Mênades caíram sobre ele, frenéticas, atirando dardos. Os dardos de nada valiam contra a música do lirista, mas elas, abafando sua música com gritos, conseguiram atingi-lo e o mataram.

Depois despedaçaram seu corpo e jogaram sua cabeça cortada no rio Hebro, e ela flutuou, ainda cantando, "*Eurídice! Eurídice!*"

Chorando, as nove musas reuniram seus pedaços e os enterraram no monte Olimpo. Dizem que, desde então, os rouxinóis das proximidades cantaram mais docemente que os outros. Pois Orfeu, na morte, se uniu à sua amada Eurídice.

Baldur

Balder ou Baldur é uma divindade da mitologia nórdica. Segundo algumas fontes, este deus seria filho de Odin e Frigga, segundo outras seria apenas um "protegido" destes. Era uma divindade da poesia, justiça e da sabedoria.

Aconteceu então uma festa em que todos os deuses se divertiam atiravando toda sorte de coisas em Balder, as quais sempre se desviavam de seu alvo. Havia um, porém, que não participava da brincadeira, Hodr (ou Hod), o irmão cego de Balder. Loki, disfarçado, pergunta a Hod por que ele também não participa da festa, e este responde que não sabia em que direção atirar. Aceitando a sugestão de Loki, Hod atira uma flecha feita de um ramo de visco no coração de Balder, que no mesmo instante cai morto.

Esperava-se que Balder retornasse após uma grande catástrofe mundial (o *Ragnarok*) e governasse um mundo novo. A semelhança dessas expectativas pode ter ajudado na difusão inicial do cristianismo entre os nórdicos

TIFERET-TIFERET

A Representação da Esfera Solar. Deuses que personificam o Astro-Rei como símbolos mais literais da Esfera Flamígera. São os condutores das Carruagens Celestiais Solares.

Sealiah

Anjo que cuida dos assuntos de Tiferet dentro da esfera de Tiferet. Este anjo ajuda a confundir as pessoas orgulhosas ou maldosas que oprimem os mais humildes. Levanta a boa vontade e esperança dos desanimados. Domina a vegetação e tudo que tem vida e respira. Influencia os elementares que cuidam e protegem a natureza.

Hélio

O Titã Hélio é a personificação do Sol na mitologia grega. Hélio é filho dos titãs Hiperion e Teia (ou Tia), tendo como irmãos Eos ou Aurora e Selene, a Lua.

É casado com Perseis, filha de Oceano e Tétis. Com ela, Hélio teve vários filhos, entre os quais Eetes, Circe, Perses e Pasífae, que se casou com o rei Minos de Creta. Hélio com Clímene teve sete filhas, as Helíades, e um filho, Faetonte.

Carruagem do Sol, autor desconhecido (sec. III AC)

A sua cabeça é coroada por uma auréola solar. Circula a terra com a carruagem do sol atravessando o céu para chegar, à noite, ao oceano onde os seus cavalos se banham. Nada do que se passa no universo escapa ao seu olhar, sendo frequentemente convocado por outros deuses para servir como testemunha. De acordo com o autor romano Ovídio, Hélio conduz uma carruagem puxada por quatro cavalos luminosos: Pírois, Eoo, Éton e Flégon.

Com o passar do tempo, Hélio é cada vez mais identificado com o deus Apolo. No entanto, apesar de seu sincretismo, eles foram muitas vezes vistos como dois deuses distintos (Hélios era um Titã, enquanto Apolo é olímpico). O equivalente de Hélio na mitologia romana é Sol, especificamente Sol Invicto.

Surya

Surya é a Deidade Solar-Chefe. Na literatura hindu, Surya é notadamente mencionado como sendo o aspecto visível de Deus, aquele que a pessoa pode ver todos os dias. O Deus Surya é conhecido pelos shaivites e pelos vaisnavas como sendo um aspecto de Shiva e Visnu. O deus Sol era louvado na Índia antiga como o símbolo da vida eterna e da saúde. Surya, para os vedas, tinha a tradução de "*alma que habita todos os seres, animados ou inanimados*". Surya, o deus do Sol, é um entre os poucos Devas que goza alguma popularidade entre o Hinduismo moderno. Nos tempos antigos, ele foi considerado uma outra deidade criadora, e muitos templos foram devotados a ele. Também conhecido como Savita.

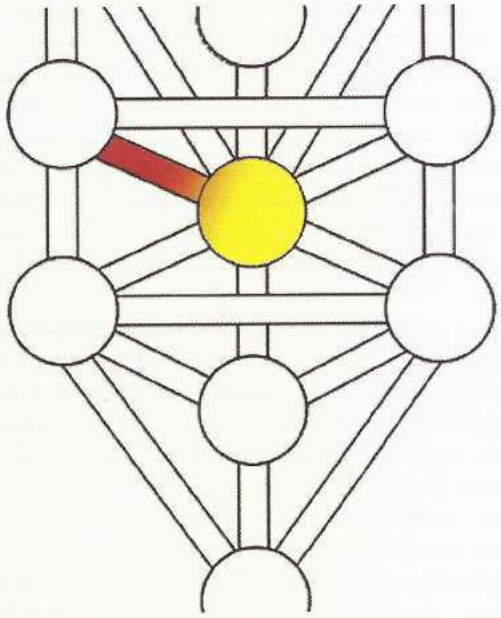
Surya em sua carruagem celestial

Ele é o pai de Yama e Yami, os primeiros seres humanos. Eventualmente, sua posição predominante é eclipsada por Vishnu, que por si mesmo é identificado como o Sol, sendo agora adorado entre as deidades planetárias.

Surya viaja através do céu na sua carruagem puxada por sete cavalos ou, alternadamente, um cavalo com sete cabeças, que é conduzida por Arum. Ele leva em suas mãos um Chakra (roda) da luz do sol, um Padma (lótus), e um Sankha (concha); sua mão erguida é um sinal de proteção.

TIFERET-GEBURAH

Os aspectos de Justiça, Severidade e Rigor de Geburah trabalham em Tiferet no Arquétipo do Deus-Solar-Herói. Normalmente representado como o vencedor de desafios e testes.



Mitra

Mitra é o deus do Sol, da sabedoria e da guerra na mitologia persa. Ao longo dos séculos, foi incorporado à mitologia hindu e à mitologia romana. Na Índia e Pérsia, representava a luz, significando, literalmente, em persa, "*Divindade solar*". Representava também o bem e a libertação da matéria. Era filho do deus persa do bem, Aúra-Masda, e lutava contra os inimigos deste com suas armas e com seu javali Verethraghna.

Mitra esculpido em um portal, c. 200 DC

Era identificado com o sol, viajando todos os dias pelo céu com sua carruagem para espantar as forças das trevas. Era uma das mais populares divindades persas. Com sua adoção pelos romanos, tornou-se especialmente popular entre os soldados, que lhe ofereciam touros.

Existem referências a Mitra e a Varuna de 1400 a.C. como deuses de Mitanni, no norte da Mesopotâmia. Entre os persas, apareceu como filho de Aúra-Masda, deus do bem, segundo as imagens dos templos e os escassos testemunhos escritos. Mitra nasceu perto de uma fonte sagrada, debaixo de uma árvore sagrada, a partir de uma rocha (a *Petra Generatrix*; Mitra é, por isso, denominado de *Petra Natus*). Por volta do século V a.C., passou a integrar o panteão do zoroastrismo Persa: a princípio, como senhor dos elementos; depois, sob a forma definitiva do deus solar. Após a vitória de Alexandre, o Grande, sobre os persas, o culto a Mitra se propagou por todo o mundo helenístico. Nos séculos III e IV da era cristã, as religiões romanas, identificando-se com o caráter viril e luminoso do deus, transformaram o culto a Mitra no mitraísmo.

Hércules

Também Alcides, Heracles.

É um dos personagens principais da mitologia greco-romana e o herói mais famoso da mitologia clássica. Seu ciclo de lendas começa na era pré-helênica e se estende até o final da Antiguidade. Por esta razão, fica muito difícil organizar os eventos da vida de Hércules de uma maneira racional e lógica, pois sua história foi modificada e acrescentada inúmeras vezes por diversos poetas e narradores.

O ciclo principal da vida de Hércules compreende três grandes categorias, assim divididas:

- Os Doze Trabalhos
- As aventuras independentes, em que Hércules organiza exércitos ou lidera expedições.
- As aventuras secundárias, que aconteceram durante a realização dos Doze Trabalhos.

Antes de começar pelos Trabalhos, existem as lendas relativas à infância do herói, que são os únicos contos que podem ser organizados em uma ordem cronológica:

Em sua origem, o filho de Anfitrião e Alcmena chamava-se Alcides. Hércules (Heracles, no original) foi um nome mítico imposto por Apolo no momento em que se tornou servidor de Hera. Em grego, esta palavra significa "*aquele dotado de extrema força física*". O nome Hércules foi escolhido antes de realizar os Doze

Trabalhos, quando, após perder os filhos que teve com Megara, foi pedir ajuda ao Oráculo, que recomendou que mudasse seu nome para *Heracles* (glória de Hera) para que conseguisse realizar a tarefa que lhe foi imposta. O nome Heracles ficou conhecido do grande público e aparece sempre designado por ele em monumentos e textos posteriores.

Hércules era o filho de Zeus e de uma mortal, Alcmena, descendente de Perseu e considerado o atleta perfeito. Zeus havia se apaixonado por Alcmena, mas ela era uma mulher fiel a seu marido, então Zeus, aproveitando de uma viagem de Anfitrião, tomou a forma do marido de Alcmena e a seduziu. Quando o marido descobriu a traição involuntária e brigou com a esposa, Zeus apareceu para reconciliar o casal. Por fim, Anfitrião acabou resignado e se tornou pai adotivo da criança. Hércules tinha um irmão mortal chamado Íficles e, certo dia, Hera enviou duas grandes serpentes ao berço dos bebês com intenção de matá-los. Hércules era tão forte que matou as serpentes com suas mãos antes que elas os atacassem. Durante sua infância, Hércules se mostrou um aluno estudioso e dedicado, mas um tanto indisciplinado. Uma de suas lendas conta que, quando jovem, atormentou tanto um professor de lira que este começou a bater em Hércules. Irritado, Hércules lhe golpeou com a lira com tanta força que o matou de um só golpe. Foi levado ao tribunal da cidade, acusado de assassinato, mas citou o juiz *Radamantis*, que dizia ser inocente alguém que matasse um agressor em legítima defesa.

Seu treinamento apresenta várias versões. Uma delas é que seu próprio pai, general, o treinou; outras versões citam Eurito, Castor e até mesmo Radamantis.

Aos dezoito anos, realizou sua primeira façanha ao matar o Leão de Citeron, fera que estava destruindo os rebanhos de Anfitrião. Hércules instalou-se no palácio de Téspio, rei de um país vizinho a Tebas, e caçou o leão durante cinquenta dias; passava o dia inteiro caçando, e retornava ao palácio de noite, para dormir. Téspio, que possuía cinquenta filhas com Megamede e queria que seus netos fossem nascidos de heróis, colocava em seu quarto uma filha diferente por dia, durante os cinquenta dias em que Hércules permaneceu no palácio. Hércules, cansado da caçada e nos aposentos totalmente escuros, acreditava estar se deitando com a mesma moça todas as noites. Deste modo, teve cinquenta filhos, os Tespíadas.

Certos estudiosos consideram esta lenda do Leão de Citeron como originária da lenda do Leão da Nemédia, que mais tarde foi modificada para sua forma final, nos Doze Trabalhos e recontada como se fossem duas lendas diferentes. Outra lenda do mesmo período existe, a respeito de Hércules matando um leão em Lesbos, mas esta figura apenas na Mitologia daquela ilha.

Quando Hércules regressava da caçada ao leão, encontrou-se com Ergino, rei de Orcomeno. Ergino foi reclamar o tributo que os Tebanos deveriam pagar-lhe anualmente, e enviou um emissário à cidade, que encontrou Hércules e o cobrou. Hércules ficou irritado e arrancou as orelhas e o nariz do emissário, dizendo-lhe para que entregasse este tributo a Ergino. Irritado, ele ordenou que suas tropas marchassem sobre Tebas, mas Hércules comandou o exército e derrotou os soldados de Ergino, impondo a ele um tributo duas vezes maior do que aquele que ele impunha à Tebas.

O rei de Tebas, *Creonte*, ficou muito contente com a ajuda de Hércules e lhe deu a mão de sua filha, Megara, em casamento. Com ela, Hércules teve três filhos, Terímaco, Creontiades e Deiconte. Mas Hera lançou uma poderosa magia sobre Hércules e fez com que ficasse insano. Durante uma noite, Hércules atacou e matou seus três filhos, jogando-os ao fogo e estava para assassinar sua esposa quando Atenas interveio, livrando-o do feitiço. Extremamente triste pelo ocorrido, Hércules consulta um Oráculo para se redimir, e o Oráculo diz a ele para que seguisse até Argos e reconhecesse Euristeo, seu primo, como seu senhor, e cumprisse as tarefas que ele designasse. Euristeo, por sua vez, era influenciado por Hera, que lhe propôs diversos trabalhos muito perigosos, na esperança que Hércules fosse morto enquanto tentasse realizá-los. Os estudiosos da época dividiram estes trabalhos em dois ciclos de seis trabalhos: Os seis primeiros no Peloponeso e os seis últimos distribuídos ao redor do mundo.

1- Matar o Leão da Nemédia

O primeiro trabalho de Hércules foi derrotar o monstruoso leão que assolava a Nemédia. Filho de Ortro e Echidna, e neto de Tífon, o Leão é irmão da Esfinge de Tebas. Vivia em uma caverna com duas entradas e possuía a pele invulnerável. Hércules preparou suas armas para caçá-lo na própria Nemédia. Dizia-se que sua maça era feita com um tronco de oliveira; além dela, Hermes havia lhe dado uma espada mágica, e Apolo um conjunto de arco e flechas douradas. Em algumas lendas, Hefesto também lhe presenteou com uma armadura dourada.

Quando Hércules o encontrou, tentou atacá-lo com suas flechas, mas a pele invulnerável do leão repelia as flechadas. O herói, então, passou a golpeá-lo com sua maça, e depois com sua espada, sem sucesso. No final do combate, Hércules lutou de mãos limpas e tentou estrangular o leão com seus braços. A luta durou algumas horas e finalmente Hércules conseguiu estrangulá-lo.

Conta-se que, depois do combate, Hércules rasgou a pele do monstro com as próprias garras do Leão da Nemédia, e fez com a pele uma armadura.

Zeus levou a carcaça do leão até Micenas, mas Euristeo não deixou que Hércules entrasse na cidade, pedindo-lhe que passasse a deixar suas caças na porta de Micenas. Zeus transformou o Leão da Nemédia em uma constelação no céu, para perpetuar a vitória de Hércules sobre o monstro.

2- Destruir a Hidra de Lerna

Assim como o Leão da Neméia, a Hidra era um monstro que estava ameaçando as vilas da região de Lerna. Filha de Echidna e Tífon, a Hidra foi criada em um pântano e era representada como um lagarto gigante (um dragão) com um número variado de cabeças de cinco ou seis até cem, dependendo do autor. As lendas mais constantes narram a presença de cinco cabeças. Seu bafo era constituído de um gás venenoso, que matava instantaneamente ao contato, e mesmo que a criatura estivesse dormindo, o ar ao redor de seu corpo permanecia envenenado. Na maior parte das lendas, a cada cabeça cortada da hidra, uma nova cabeça surgia. Às vezes é narrado que a cabeça central era a principal cabeça da hidra, e que seria imortal.

Hércules venceu a Hidra com a ajuda de Jolau, que forneceu a ele flechas incendiárias, com as quais Hércules incendiou os pântanos e atacou as cabeças, incapazes de se reconstruírem com o dano causado pelo fogo.

3- Capturar vivo o Javali de Erimanto

O terceiro trabalho de Hércules era capturar o terrível Javali de Erimanto. Hércules viajou até Erimanto e atraiu o Javali para uma armadilha na neve. Fez o javali correr mais e mais para dentro dos campos cobertos por espessa camada de neve, até que o animal ficasse preso na neve e o herói pudesse capturá-lo.

4- Capturar viva a Corça da Cerinéia

A Corça de Cerinéia fazia parte de um grupo de cinco corças de chifres dourados, consagradas a Ártemis e que eram maiores que um boi. Das cinco, uma delas se perdeu nos bosques da Cerinéia por ordem de Hera, para que servisse de prova a Hércules. Como matar (ou sequer tocar) uma destas corças era uma falta muito grave, Hércules a perseguiu durante quase um ano inteiro, até que finalmente conseguiu acertá-la com uma flechada não mortal. Hércules a levou, carregando-a em seus braços até o castelo de Euristeo. Em uma das versões desta lenda, o herói encontra Ártemis e Apolo no caminho de volta, e os deuses perguntam se ele a matou. Hércules responde que não, mas se a corça morresse, eles deveriam culpar Euristeo, que o incumbira de caçar a criatura.

5- Matar os Pássaros de Estínfalo

Os pássaros que viviam às margens da Lagoa Estínfalo, em Arcádia, haviam se reproduzido de tal maneira que ameaçavam a toda a comunidade. As aves escondiam-se em uma espessa floresta e, como possuíam plumagem feita de bronze a as disparavam como flechas, era impossível para os caçadores abatê-las. Hércules pediu ajuda a Hefesto, que fez para ele um arco de prata (ou bronze, em outras lendas) e Hércules levou para a lagoa um instrumento de sopro que fazia um barulho horrível. Quando Hércules tocou o instrumento, as aves levantaram vôo, e Hércules pode abatê-las com flechadas certeiras.

6- Limpar as estrebarias de Augias

O rei Augias possuía uma grande estrebaria, composta de milhares de cavalos, mas nunca em toda a sua vida mandou limpá-las. Euristeo enviou Hércules para este trabalho porque pretendia humilhá-lo, colocando-o para realizar um trabalho servil. O rei Augias propôs que, se Hércules conseguisse limpar os estábulos em um único dia, ele receberia uma parte de seu reino (ou em outras lendas, a décima parte dos cavalos). Hércules conseguiu cumprir a tarefa desviando o curso dos rios Alfeu e Peneo para dentro das estrebarias.

7- Trazer vivo do Peloponeso o Touro de Creta

O Touro de Creta era o animal que havia raptado Europa (nas lendas que não consideravam Zeus transformando-se em um animal para seduzí-la). Em outras versões, este touro foi um presente de Poseidon ao rei Minos, que nasceu no mar e era muito mais imponente e forte que qualquer outro touro. Além disto, era capaz de soltar fogo pelas narinas.

Hércules conseguiu capturá-lo e levou o touro para Euristeo, segundo algumas versões, carregando-o a nado, em outras montado em suas costas enquanto o touro atravessava o mar a nado. Euristeo quis sacrificar o touro em honra a Hera, mas Hera não quis aceitar nenhum sacrifício vindo de Hércules e ordenou que libertassem o touro.

8- Obter os cavalos de Diomedes

Diomedes era um rei da Trácia que possuía quatro éguas chamadas Podargo, Lampon, Janto e Deino, e eram carnívoras. Na lenda mais antiga, Hércules simplesmente brigava com Diomedes e fazia com que as éguas se alimentassem de seu dono ficando, assim, saciadas e tranquilas em sua viagem de volta. As lendas mais recentes vinculam este trabalho também à fundação da cidade de Abdera.

9- Capturar o Cinturão de Hipólita

A pedido da filha de Euristeo, Admete, Hércules teve de viajar para o reino das amazonas e conseguir o cinturão de Hipólita, rainha das amazonas. Chegando lá, Hipólita conversa com Hércules e decida dar-lhe o cinturão de bom grado, mas Hera, disfarçada de amazona, inicia uma guerra entre elas e os soldados amigos de Hércules que estavam o acompanhando. Julgando-se traído, Hércules enfrenta as amazonas e, por fim, acaba matando Hipólita em um combate. Outras lendas mais recentes contam que Hipólita não foi morta, mas que durante a guerra, Hércules capturou sua irmã, Melanipa, e que Hércules a trocou pelo cinturão.

10- Matar o monstro e o gado de Gerionte

A maior dificuldade desta tarefa era conseguir um barco grande o suficiente para resistir a uma viagem até os reinos de Gerionte, que ficava no extremo ocidente. Ele começou cruzando o deserto da Líbia, debaixo de um calor tão grande que Hércules chegou a ameaçar o Sol se este não parasse de esquentá-lo. Mais tarde, Hércules ameaça novamente Hélios para que ele lhe empreste seu barco. Após algumas ameaças, Hélios emprestou o barco a Hércules, que cruzou o oceano com ele, até chegar aos reinos de Hades. Os bois de Hades eram bois gigantescos, protegidos pelo cão Ortro, um cachorro demoníaco. Hércules teve de enfrentá-lo e após uma longa batalha, conseguiu matá-lo a flechadas. Com o auxílio do barco de Hélios, Hércules conseguiu colocar os bois no barco e seguir viagem de volta aos reinos de Euristeo. Menetes, pastor de Hades, correu a avisar Gerionte, que perseguiu Hércules e o enfrentou, mas acabou morrendo em combate.

A viagem de regresso está repleta de pequenas histórias contadas pelos habitantes das cidades que ficavam no itinerário de Hércules para justificar a construção de diversos santuários dedicados ao herói. Entre estas lendas, destacam-se a história do ladrão Caco, e da fundação da Itália, devido a um dos bois que havia escapado e nadado até a península.

11- Trazer o cão de três cabeças Cérbero

Um dos trabalhos mais perigosos, que Euristeo tinha certeza que Hércules não sobreviveria, não teria sido realizado sem a ajuda de dois deuses, Atenas e Hermes, que o ensinaram os segredos do Eleusis, a maneira de entrar e sair do reino dos mortos em segurança. Hércules seguiu as instruções e desceu aos infernos pela região de Tenaro. Encontrou pelo caminho apenas Medusa (que Hermes lhe disse tratar-se apenas da sombra desta) e Meleagro. Hércules pensou que Meleagro fosse um inimigo, mas ele apenas chegou próximo ao herói e lhe contou sua triste história. Ao final dela, sem poder conter as lágrimas, Hércules perguntou se ele possuía alguma irmã e neste caso, ele cuidaria dela e se casaria com ela. A irmã de Meleagro é Dejanira.

Hércules chegou até a mansão de Hades e pediu a ele que lhe deixasse lutar com Cérbero. Hades consentiu, desde que o herói não o enfrentasse com suas armas normais, mas apenas com suas mãos e protegido pela pele do Leão da Nemédia. Após uma luta terrível, Hércules conseguiu dominar o gigante mastim e levá-lo até Euristeo. Quando chegou ao castelo, Euristeo ficou tão apavorado que teve de se esconder em uma masmorra secreta que havia construído em caso de uma rebelião. Sem saber o que fazer com o cachorro, Hércules o devolveu a Hades.

12- Obter as Maçãs de Hespérides

Quando Hera casou-se com Zeus, ela recebeu de Gaia algumas maçãs de ouro, que Hera achou tão maravilhosas que decidiu plantá-las. Escolheu como pomar nas imediações do monte Atlas. Temendo caçadores e ladrões, Hera pediu a um dragão de cem cabeças, prole de Tífon e Echidna, que guardasse as maçãs, bem como a três ninfas chamadas Hespérides. A primeira dificuldade de Hércules foi encontrar o monte Atlas. Para isto, teve de consultar diversos deuses e viajantes, que lhe deram indicações sobre como chegar ao continente de Hiperbórea. Durante sua viagem, Hércules libertou Prometeu, que estava acorrentado ao pé do monte Atlas, com uma águia a lhe devorar o fígado, que sempre regenerava.

Chegando ao Jardim, Hércules percebeu que não poderia enfrentar o dragão e pediu a Atlas que pegasse as maçãs para ele. Hércules permaneceu sustentando os céus enquanto o gigante pegava as maçãs para ele. Quando retornou, Atlas pensou em escapar de seu castigo, dizendo para Hércules que ele mesmo iria entregar as maçãs para Euristeo e voltaria, planejando nunca mais retornar. Hércules concordou imediatamente, mas perguntou se o gigante poderia segurar o céu mais um pouco, para que Hércules pegasse uma almofada para colocar sobre os ombros. O gigante concordou e Hércules fugiu com as maçãs.

Além destes trabalhos, Hércules ainda praticou muitas outras proezas e teve as mais variadas aventuras: afogou com os braços o gigante Anteu, exterminou o bandido Caco, livrou Hersiona do monstro que a devoraria, separou os montes Calpe e Abila (onde hoje é o estreito de Gibraltar), soltou Prometeu, venceu o rio Aqueloo e matou o centauro Nesso, sendo este último o responsável pela sua morte.

Antes de morrer, o centauro deu a Dejanira sua túnica manchada de sangue, dizendo ser um talismã de fidelidade. Dejanira deu a Hércules a túnica. Assim que Hércules a colocou, sentiu-se atormentado por dores tão atrozes que ergueu uma pira no monte Eta e nela se fez consumir pelas chamas. Filocletes, seu amigo, herdou do herói o arco e as flechas, que por terem sido embebidas no sangue da Hidra, causavam ferimentos que não cicatrizavam.

Algumas lendas colocam que, antes de morrer, Hércules havia se reconciliado com Hera, que se converteu em mãe imortal após sua morte e passagem para o reino dos deuses. Hércules deixou cerca de setenta filhos.

Rei Arthur

Rei Artur (em inglês *King Arthur*) é uma figura lendária britânica que, de acordo com histórias medievais e romances, teria comandado a defesa contra os invasores saxões chegados à Grã-Bretanha no início do século VI. Os detalhes da história de Artur são compostos principalmente pelo folclore e pela literatura, e sua existência histórica é debatida e contestada por historiadores modernos. A escassez de antecedentes históricos de Artur é retratada por diversas fontes.

O lendário Artur cresce como uma figura de interesse internacional em grande parte pela popularidade do livro de Geoffrey de Monmouth, Historia Regum Britanniae (História dos Reis Britânicos).

Porém, alguns contos de Gales e da Bretanha e poemas relativos a história do Rei Arthur foram feitos antes deste livro; nestas obras Artur aparece como um grande guerreiro que defende a Grã-Bretanha dos homens e inimigos sobrenaturais, ou como uma

figura fascinante do folclore, às vezes associada com o Outro Mundo, Annwn. Quanto ao livro de Geoffrey de Monmouth, foi mais adaptado dessas obras do que inventado por ele mesmo, porque ele é desconhecido.

A Figura do rei arthur personifica os quatro elementos da Alquimia: a Espada (Ar) que é removida da Bigorna (Terra), o Santo Graal (Água) e a Coroa (Fogo). Sua trajetória acompanha a Jornada do Herói e o mito de Arthur é utilizado até os dias de hoje como símbolo da Jornada Alquímica.

Oxaguiã

Oxalá, Orixalá, Orixaguinã, Gunocô ou Obatalá é o orixá associado à criação do mundo e da espécie humana. Apresenta-se de várias maneiras (qualidades) sendo as duas principais qualidades: a forma jovem, em que Oxalá é chamado de Oxaguiã e a forma anciã Oxalufã. Como oxaguiã, seus símbolos são uma idá (espada), um pilão de metal branco e um escudo.

Oxaguiã é apontado como o aspecto jovem de Oxalá, outras vezes é apontado como filho de Oxalufã, o qual é tido como o aspecto velho de Oxalá. Oxaguiã, "o moço", na sua forma "guerreira" de Oxalá, carrega uma espada, cheio de vigor e nobreza.

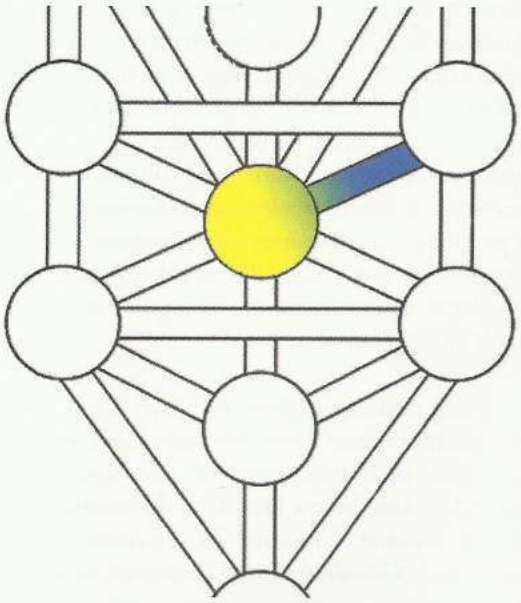
Yelaiah

Anjo que comanda os aspectos de Geburah dentro da Esfera de Tiferet. Este anjo auxilia no ganho de processos e a obter a proteção dos juízes. Protege contra os perigos de armas brancas ou de fogo e dos assaltos.

Quem nasce sob esta influência amará as viagens, será instruído e todos os seus empreendimentos terão sucesso. Ficará célebre pelos feitos e glórias alcançadas por seu talento e coragem.

TIFERET-CHESED

O Arquétipo relacionado com a nuance de Chesed dentro da Esfera de Tiferet é a do Rei Buscador, do Rei Sábio, mas que, no entanto, ainda não encontrou o que procurava. Quando completa o desafio, torna-se Tiferet dentro de Chesed.



A "Busca pelo Santo Graal" é um tema recorrente neste aspecto de Tiferet. O Rei, já senhor de si mesmo, busca a perfeição e completude que caracterizará sua obra pela eternidade.

Galahad

A concepção de Galahad dá-se por meio de uma mentira, quando Helena, filha do Rei Pelinore, usa magia para enganar Lancelote, fazendo-o levar a crer que ela era Guinevere. Eles dormem juntos, mas ao descobrir o que aconteceu, Lancelote deixa Helena e volta para a Corte do Rei Artur. Galaaz é, então, entregue aos cuidados de uma tia sua, abadessa de um convento, e ali criado. "Galahad" era também o nome original de Lancelote, mas é-lhe alterado quando criança, pois Merlin profetiza que o seu filho irá ultrapassar o seu pai em valor e terá sucesso na demanda do Graal.

Ao chegar à vida adulta, Galahad reúne-se ao seu pai, que o torna cavaleiro. É então trazido para a Corte do Rei Artur em Camelot durante o Pentecostes. Sem se aperceber do perigo em que estava a se meter, Galahad dirige-se para a Távola Redonda e senta-se na cadeira proibida. Este lugar tinha sido sempre mantido vago para a única pessoa a alcançar o sucesso na demanda do Santo Graal. Qualquer outra pessoa que aí se sentasse teria morte imediata.

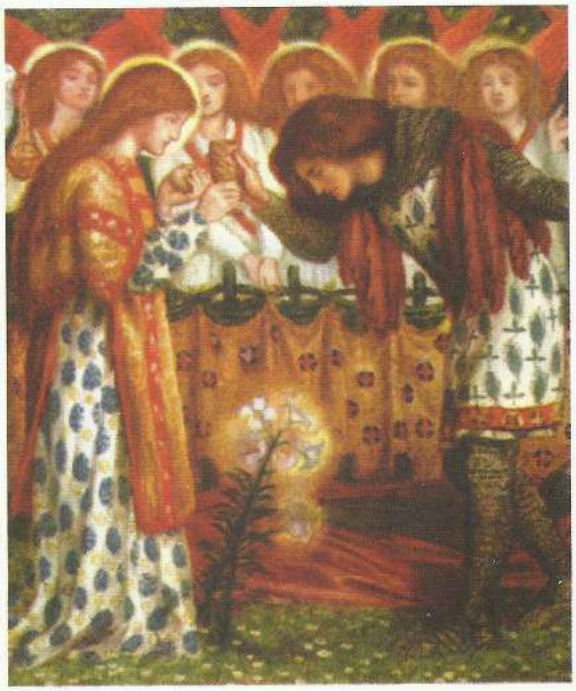
Galaaz sobrevive ao evento testemunhado por Artur e pelos seus cavaleiros. O Rei testa-o então, solicitando-lhe que arrancasse uma espada espetada numa rocha, teste que ele passa com facilidade. O Rei Artur proclama Galahad como o melhor cavaleiro do mundo. Ele é então convidado a juntar-se à Ordem da Távola Redonda e, depois de uma visão do Graal, lança-se na sua demanda.

O incrível poder e sorte de Galahad na demanda do Graal são sempre atribuídos à sua piedade. De acordo com a lenda, só os cavaleiros puros conseguiriam alcançar o Graal. Em termos gerais, a sua pureza refere-se à sua castidade. Galahad parece levar uma vida totalmente sem pecado e, como resultado, vive e pensa num nível totalmente à parte dos outros cavaleiro da lenda.

Talvez devido à sua natureza totalmente pura, Galahad parece quase não-humano. Ele derrota os cavaleiros rivais aparentemente sem esforço, praticamente não lhes fala e leva os seus companheiros ao Graal com uma determinação inderrotável. Assim, dos três que terminam a demanda (Boors, Perceval e o próprio Galahad), ele é o único que realmente o alcança. Quando o faz, Galahad é levado para os Céus, tal como os Patriarcas Bíblicos Enoque e o profeta Elias, deixando os seus companheiros para trás.

Percival

Existem numerosas versões sobre a origem de Percival. Na maioria das histórias ele é de origem nobre, sendo filho de Pelinore, cavaleiro valoroso e rei de Listenoise. A sua mãe, habitualmente anônima, desempenha um papel importante na história. Ela vai viver em uma floresta isolada para impedir o filho de se tornar cavaleiro. A sua irmã, portadora do Santo Graal, é ocasionalmente chamada Dandrane. Nas versões da história em que Percival é filho de Pelinore, os seus irmãos são Tor, Agloval, Lamorat e Dornar.



Depois da morte do pai de Percival, a sua mãe leva-o para o isolamento na floresta, fazendo com que ignore até aos quinze anos como se comportam os homens. Um dia, ao brincar com dardos na floresta, o jovem Percival encontra cinco cavaleiros com armaduras tão brilhantes que os toma por anjos. Depois adquire o

desejo de se tornar cavaleiro e dirige-se à corte do Rei Artur. Depois de ter se revelado um excelente guerreiro, é convidado a juntar-se aos Cavaleiros da Távola Redonda.

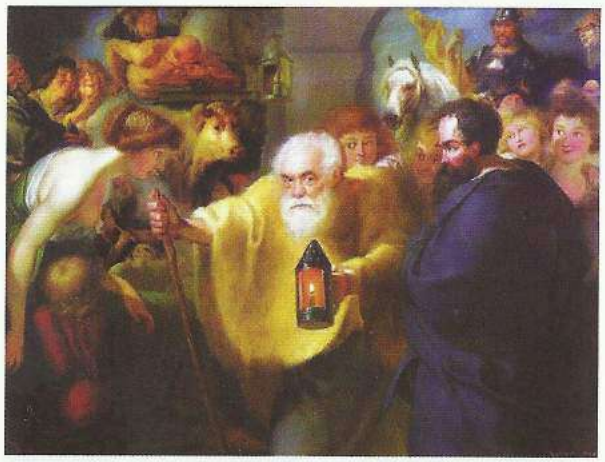
Nos contos mais antigos, Percival participa da busca do Santo Graal. Na versão de Chrétien de Troyes ele encontra o Rei Pescador ferido e observa o Graal, mas abstém-se de pôr a questão que iria trazer a cura do soberano. Apercebendo-se do seu erro ele esforça-se por voltar ao Castelo do Graal e terminar a sua demanda.

As histórias posteriores fazem de Galahad, filho de Lancelote, o verdadeiro herói do Santo Graal. Mas mesmo que o seu papel tenha sido diminuído, Percival mantém-se como uma importante personagem e é um dos dois cavaleiros (juntamente com Boors) que acompanha Galahad ao Castelo do Graal, terminado com ele a sua demanda.

Nas versões primitivas da história, a amada de Percival é Floribranca e ele se torna rei de Corbenic depois de ter curado o Rei Pescador. Já nas versões posteriores, ele mantém-se virgem e morre depois de ter encontrado o Graal. Na versão de Wolfram von Eschenbach o filho de Percival é Lohengrin, o Cavaleiro do Cisne.

Diógenes

Diógenes de Sinope, também conhecido como Diógenes, o Cínico, foi um filósofo da Grécia Antiga. Os detalhes de sua vida são conhecidos através de anedotas (*chreia*), especialmente as reunidas por Diógenes Laércio em sua obra Vidas e Opiniões de Filósofos Eminentes.



Diógenes de Sinope foi exilado de sua cidade natal e se mudou para Atenas, onde teria se tornado um discípulo de Antístenes, antigo pupilo de Sócrates. Tornou-se um mendigo que habitava as ruas de Atenas, fazendo da pobreza extrema uma virtude; diz-se que teria vivido num grande barril, no lugar de uma casa, e perambulava pelas ruas carregando uma lamparina, durante o dia, alegando estar procurando por um homem honesto.

A imagem do homem carregando uma lamparina em busca da honestidade, virtude ou perfeição se tornou um grande arquétipo desta nuance, sendo inclusive retratada no Arcano do Eremita (que representa justamente a conexão entre estas duas Esferas, Tiferet e Chesed).

Oxalufã

Oxalufan, Oxalufã ou Oxalufon, Orixá africano cultuado em todo o Brasil por todas as religiões afro-brasileiras, identificado no jogo do merindilogun pelo odu ofun ou êjiokô e representado materialmente e imaterial pelo candomblé, através do assentamento sagrado denominado *Igba Oxalufan*.

Considerado um Oxalá muito velho, curvado pelos anos, que anda com dificuldade e hesitação, como se estivesse atacado pelo reumatismo. Ele apoia seus passos cambaleantes sobre um Paxorô (ou opaxorô, ou ainda em Yorubá, *Opá Ọ̀ṣòrò*), grande bastão de metal branco, encimado pela imagem de um pássaro e ornado por discos de metal e pequenos sinos. Considerado como o Orixá da Paz, da paciência, tudo que se refere à Oxalá é ligado a calma e a tranquilidade. Sua cor é o branco e seus filhos não podem usar roupa preta, vermelha e tons escuros.

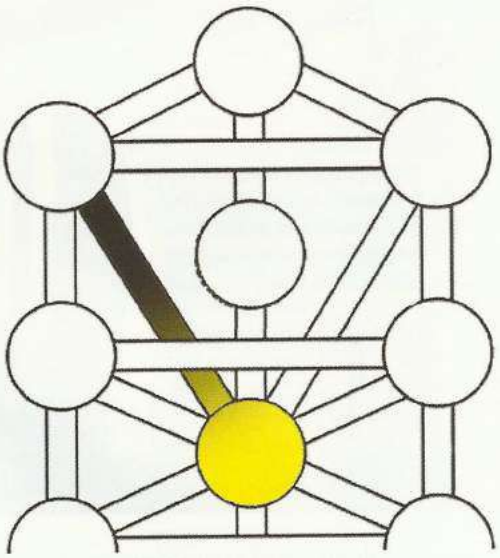
Veuliah

Anjo que governa os assuntos de Chesed dentro da Esfera de Tiferet. Este anjo destrói as forças dos inimigos e liberta os escravos, as pessoas deprimidas ou com vícios. Influencia na prosperidade das empresas e fortifica os que ocupam posição de destaque.

Quem nasce sob esta influência tende a ter um comportamento íntegro. Será célebre por seu trabalho, conquistando a confiança da sociedade pelos serviços prestados. Sua influência será notada entre as pessoas mais famosas, conhecidas e poderosas, obtendo glória e prestígio entre elas.

TIFERET-BINAH

Esta Nuance trabalha com o Aspecto feminino da Compaixão dentro de Tiferet. Binah assume o aspecto feminino da proteção aos desamparados com a Beleza emanada por Tiferet. Deuses da compaixão, amor e bondade entram nestes arquétipos.



Kwan Yin

A Deusa da Compaixão é a mais popular e difundida entre as divindades do Budismo Chinês. Conhecida como Kuan Yin, Quan'Am (Vietnã), Kannon (Japão), e Kanin (Bali), ou Kwan Yin.

Ela é a encarnação da compassiva amorosa bondade. Como a *Bodhisattva* da Compaixão, Ela ouve os lamentos de todos os seres. Kuan Yin tem uma grande semelhança com a Maria do Cristianismo, a Mãe de Jesus, e com a deusa tibetana Tara. Sua influência se estende desde a criação até os desejos profundos de toda mulher que anseia ser mãe.

Em momentos de doença e problemas, a primeira invocada é ela. Kwan Yin é geradora, criadora, compaixão viva, amiga e intercessora. Ela é a grande deusa da vida em si mesma. Kuan Yin significa "*alguém que ouve os lamentos do mundo.*" Suas maiores virtudes são: misericórdia, modéstia, valentia, justiça e sabedoria. Uma aliada próxima de Kuan Yi é Tara (estrela), deusa da proteção e compaixão, venerada pelos Budistas Tibetanos, Mongolianos e Nepaleses. "Tara é a bodhisattva-deidade arcangélica e arquetípica que representa a atividade miraculosa de todos os budas. No mito, ela nasce das lágrimas de compaixão de *Avalokitesvara* ou de seu voto de ser iluminada e permanecer mulher...

Há muitas manifestações de Tara, "como muitos seres requerem", sendo que a mais famosa é a Tara Branca pacífica, que traz proteção, vida longa e paz, e a Tara Verde dinâmica, que vence todos os obstáculos e salva os seres de situações perigosas."

É o Bodhisattva Celestial da Compaixão, é a mestra da hierarquia divina que trabalha na frequência da Misericórdia, Compaixão e Amor Incondicional. Há uma confiança implícita na graça salvadora e nos poderes

curadores de Avalokitesvara Kwan yin. A invocação de seu nome a traz imediatamente ao lugar do chamado. Desejo que a energia de Avalokitesvara Kwan Yin possa invadir seu coração agora como um perfume doce e suave e que você possa receber esta energia amorosa como uma dádiva Divina.

Mekael

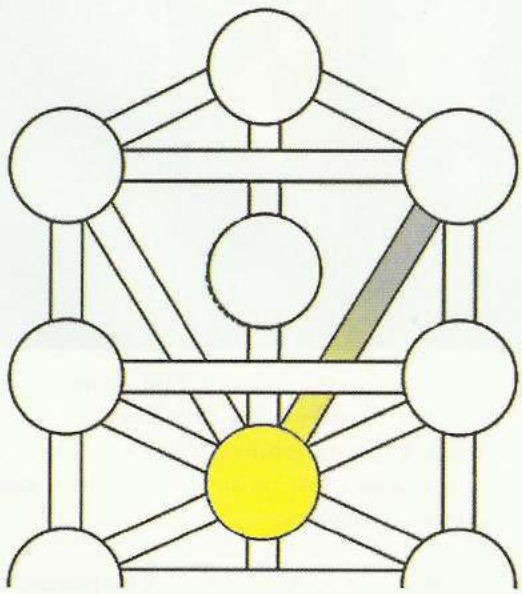
Anjo designado para cuidar dos assuntos de Binah dentro da esfera de Tiferet. Este anjo ajuda a viajar em segurança. Influencia os empresários, a alta sociedade e faz descobrir as conspirações e desordens da vida política ou social.

Quem nasce sob esta influência será conhecedor de técnicas e meios para manter as grandes empresas, distinguindo-se por sua grande diplomacia. Terá proteção intensa de seu anjo guardião, sendo digno, elevado, inspirado e incorruptível.

TIFERET-HOCHMA

Os Aspectos cósmicos de Hochma dentro da Esfera de Tiferet trabalham com arquétipos de deuses e deusas criadoras. Possuem características tempestivas semelhantes à Lilith ou Iansã, porém associadas à força criativa solar.

Os egípcios enxergavam esta energia criadora de uma maneira masculina, na forma do Sol-Criador, enquanto os orientais (especialmente os japoneses) viam esta energia de maneira feminina.



O Sol-criador de Tiferet emanando sob a nuance de Hochma (A Sabedoria Divina).

Atum

Atum é um Deus egípcio, adorado em Heliópolis. É o resultado da transformação de Nun (o ser subjetivo) no ser objetivo.

Aparece desde cedo como deus primordial e criador pois deu origem a uma explosão que gerou os demais corpos celestes do universo, mas sendo um evento pré-planejado. Este cria o sol da tarde e quando "torna-se a si mesmo", toma forma de Rá. que inicia os *Neteru* (geradores) e gera o sol da manhã. Atum foi o criador do céu e da terra separando-os. Mas no momento que "torna-se a si mesmo", une-se a Rá, e se transforma em único ser, que seria chamado de Atum-Rá. Não tendo parceiro, o deus primevo realizou o primeiro ato de criação sem relação sexual: "Atum se masturbou em Heliópolis. Ele segurou seu falo, compreendendo que assim poderia ejacular. Nasceram então os gêmeos Shu e Tefnut".

Rá

Rá ou Ré, é o deus do Sol do Antigo Egito. No período da Quinta Dinastia se tornou uma das principais divindades da religião egípcia, identificado primordialmente com o sol do meio-dia. O principal centro de seu culto era a cidade de Heliópolis (chamada de Inun, "*Local dos Pilares*", em egípcio), onde era identificado com o deus solar, Atum. Através de Atum, ou como Atum-Ra, também era visto como o primeiro ser, responsável pela egipicia Enéade, que consistia de Shu e Tefnut, Geb e Nut, Osíris, Seth, Ísis e Néftis.

Amaterasu

Amaterasu é uma parte do círculo mitológico japonês e domina o panteão da religião xintoísta. Ela é a deusa do sol, mas também do universo. O nome Amaterasu é derivado de Amateru que significa "que brilha no céu." O sentido do seu nome completo, *Amaterasu-ōmikami*, é "a Grande Deusa Augusta que ilumina o céu". O Imperador do Japão diz-se ser um descendente direto de Amaterasu.

Amaterasu vivia em uma gruta, em companhia de suas criadas, que lhes teciam cotidianamente um quimono da cor do tempo. Todos os dias de manhã, ela saía para iluminar a Terra. Até o dia em que seu irmão, Susanoo, (deus do Oceano) em acesso de fúria destruiu campos de arroz (em outra versão descreve a ira de Deus, após uma negociação fracassada para retardar uma disputa entre os três irmãos de Amaterasu).

Susanoo, infeliz com o feito, arremessou um cavalo morto celestial sobre os teares das criadas tecelãs. Amedrontadas, elas se estranharam e uma delas morreu, perfurada por sua própria lançadeira.

A deusa Amaterasu não gostou da brincadeira. Irritada, escondeu-se em sua caverna celestial e a luz sumiu para todo o sempre. O mundo congelou e os campos apodreceram. E o pânico foi semeado até no céu, onde ficavam os deuses, que como os Terrestres, também não viam nada. Os deuses temendo a escuridão eterna organizaram uma festa no início da caverna. Eles se reuniram e bolaram um plano. O deus da inteligência, Omoikane, pediu a todos que comparecessem ao redor da caverna e colocassem um espelho apontando para a entrada. Pediram a Uzume, a mais engraçada das deusas, que os distraísse diante da gruta fechada em que Amaterasu estava amuada.

Uzume não usou de meios termos: pôs-se a dançar de forma provocante, exibindo suas partes íntimas com caretas irresistíveis. Estava tão divertida que os deuses caíram na gargalhada... Curiosa, Amaterasu não aguentou: entreabriu a pedra que fechava a gruta, e os deuses lhe direcionaram um espelho onde ela viu uma mulher esplêndida. Surpresa, ela se adiantou. Então os deuses agarraram-na e Amaterasu saiu para sempre de sua caverna celestial. O mundo estava salvo.

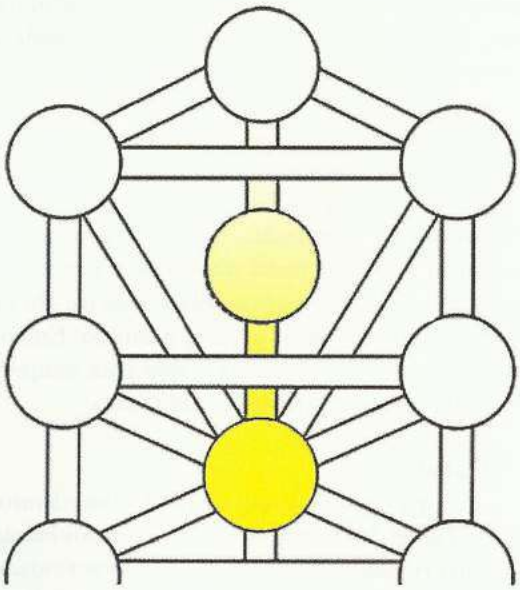
Hahahel

Anjo que cuida dos assuntos de Hochma dentro da esfera de Tiferet. Este anjo é invocado contra os inimigos da religião e os caluniadores. Protege a palavra verdadeira de Jesus, os seus missionários e auxilia as pessoas ligadas ao sacerdócio a obterem a paz.

Quem nasce sob esta influência ama a verdade, é cumpridor de seus deveres e obrigações. Tem forte poder de concentração e sabedoria para discernir e julgar.

TIFERET-DAATH

A Conexão entre Tiferet e Kether passa por Daath, representando o Sacrifício e a travessia do Abismo. A figura mais conhecida entre os "deuses-sacrificados" que retornam é a Jesus Cristo, que ao mesmo tempo é Deus e é o Filho de Deus. Jesus representa o arquétipo da Verdadeira Vontade, que permeia cada um dos encarnados no planeta e que é o Caminho dentro do hermetismo para o retorno à Essência.



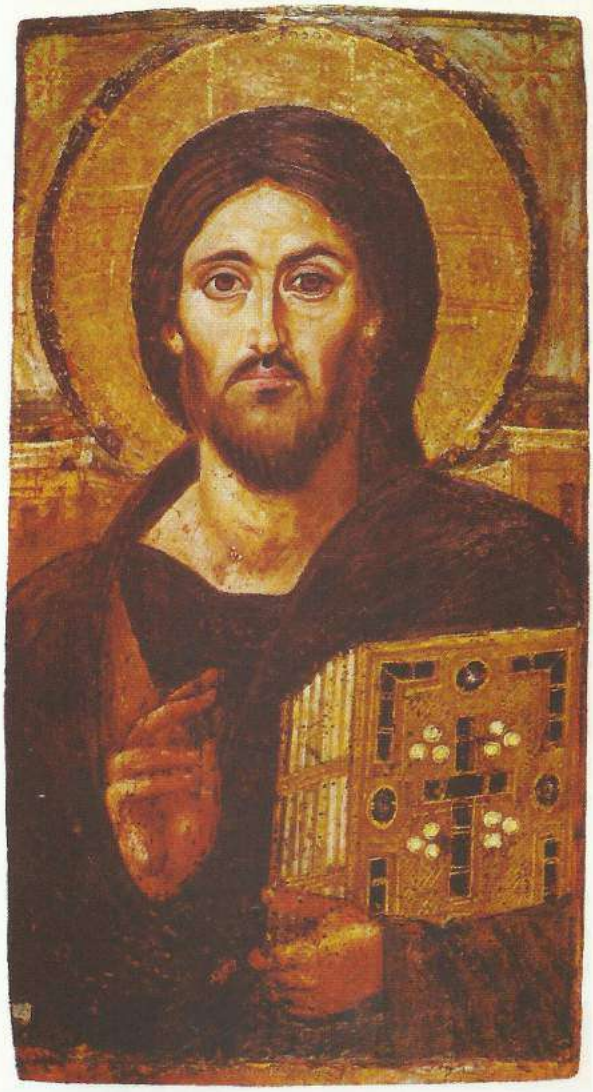
Hiran Abiff

Personagem simbólico que traz dentro de si todo o Arquétipo de morte e renascimento nos ideais maçônicos. Trata-se de um Personagem bíblico, que foi adaptado dentro do esoterismo da Maçonaria, especialmente no Rito Escocês Antigo e Aceito.

Em torno desse personagem, criou-se a Lenda de Hiram Abiff, que o dá como tendo sido assassinado por três maus companheiros (representando os defeitos de Yesod, Hod e Netzach). Lenda é um relato fantasioso que parte de um fato verídico; Hiram o arquiteto existiu; a história dos Hebreus o refere; e ele foi assassinado por três construtores porque ele era o único que sabia decifrar as escrituras do templo de Salomão, as quais alguns tinham cobiça. Alguns autores referem que teria sido a Lenda criada para dar sustento político à casa real dos Stuart.

Jesus

Jesus, também chamado Jesus de Nazaré, é a figura central do cristianismo e aquele que os ensinamentos de maior parte das denominações cristãs, além dos judeus messiânicos, consideram ser o Filho de Deus. O cristianismo e o judaísmo messiânico consideram Jesus como o Messias aguardado no Antigo Testamento e referem-se a ele como Jesus Cristo, um nome também usado fora do contexto cristão.



Jesus representa a ligação direta entre Tiferet e Kether, sendo considerado um símbolo da própria divindade de Deus na Terra. Para fins de estudo, o Arquétipo de Jesus se une às três esferas superiores, Binah (Compaixão Divina), Kether (Representação da pureza do Pai Celestial e o Sacrifício pelos nossos pecados) e Hochma (Jesus Divino Todo Poderoso), ou seja: Jesus Misericordioso, Morte e Ressurreição; e Imagem Divina.

A Nuance de Daath dentro de Tiferet traz os aspectos do Sacrifício de Jesus. Sua Morte na Cruz e Ressurreição. Sua visão como "*Cristo Pantocrates*" ou o Divino dentro de cada um de nós. A personificação da fagulha divina pelos gnósticos e a ideia do Sacro-Ofício (*Verdadeira Vontade*) como Caminho para a Ascensão.

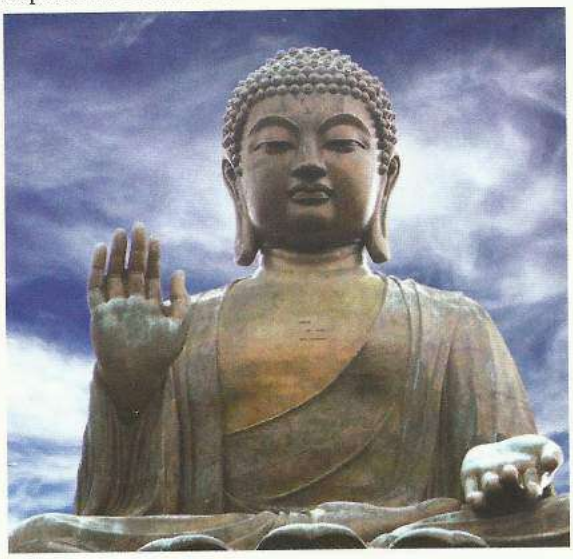
TIFERET-KETHER

Esta Nuance lida com aspectos do Deus-Criador enquanto encarnado. A figura divina, inefável e indiscritível, assume a forma humana como um Avatar.

Na imagem acima, podemos ver representado Cristo como O Todo. Seu Sagrado Coração representa Tiferet, o Cetro representa Geburah, o Mundo em suas mãos representa Chesed e a Coroa sobre sua cabeça a Esfera de Kether.

Buda

Buda é um título dado na filosofia budista àqueles que despertaram plenamente para a verdadeira natureza dos fenômenos e se puseram a divulgar tal descoberta aos demais seres. "*A verdadeira natureza dos fenômenos*", aqui, quer dizer o entendimento de que todos os fenômenos são impermanentes, insatisfatórios e impessoais. Tornando-se consciente dessas características da realidade, seria possível viver de maneira plena, livre dos condicionamentos mentais que causam a insatisfação, o descontentamento, o sofrimento.



Do ponto de vista da doutrina budista clássica, a palavra "buda" denota não apenas um mestre religioso que viveu em uma época em particular, mas toda uma categoria de seres iluminados que alcançaram tal realização espiritual. Pode-se fazer uma analogia com a designação "presidente da república" que refere-se não apenas a um homem, mas a todos aqueles que sucessivamente ocuparam o cargo. As escrituras budistas tradicionais mencionam pelo menos 24 budas que surgiram no passado, em épocas diferentes.

Atualmente, as referências ao Buda referem-se em geral a *Siddhartha Gautama*, mestre religioso e fundador do budismo no século VI antes de Cristo. Ele seria, portanto, o último buda de uma linhagem de antecessores cuja história perdeu-se no tempo. Conta a história que ele atingiu a iluminação durante uma meditação sob a árvore Bodhi, quando mudou seu nome para Buda, que quer dizer "desperto".

Krishna

Krishna é um avatar ou manifestação de Brahma, Vishnu e Shiva, os três nomes da divindade. Considerado o oitavo avatar de Vishnu, é uma das divindades mais cultuadas em toda a Índia possivelmente por ser o interlocutor de Arjuna no *Bhagavad-Gitā* e pelas comunidade Hare Krishna de seus seguidores.

Krishna em posição de Lótus

O Jovem Krishna

Krishna é muitas vezes descrito e retratado como uma criança comendo manteiga, um jovem rapaz tocando uma flauta como no Bhagavata Purana (6:56) ou como um ancião que dá direção e orientação como no Bhagavad Gita.(6 :15) As histórias de Krishna aparecem em várias tradições filosóficas e teológicas hindus que o retratam de vários modos: um deus-criança, um brincalhão, um modelo de amante, um herói divino e o Ser Supremo. As escrituras principais que discutem a história de Krishna são o Mahabharata, o Harivamsa, o Bhagavata Purana e o Vishnu Purana.

Krishna é facilmente reconhecido por suas representações artísticas. Sua pele é retratada na cor preta ou azul-escura, conforme descrito nas Escrituras, embora em representações pictóricas modernas ele geralmente seja mostrado com pele azul.

Ele aparece usando um dhoti de seda amarelo e uma coroa de penas de pavão. Representações comuns mostram-no como um bebê, um menino ou um jovem. Normalmente, está com uma perna dobrada na frente da outra, levando uma flauta aos lábios, esboçando um sorriso misterioso, e acompanhado por vacas.

A cena no campo de batalha de Kurukshetra, nomeadamente quando se dirige a Arjuna no Bhagavad Gita, é outro tema comum para sua representação. Nessas cenas, ele é mostrado como um homem de dois braços atuando como cocheiro, ou com as típicas características da arte religiosa hindu (tais como braços ou cabeças múltiplas) e com atributos de Vishnu, como o chakra.

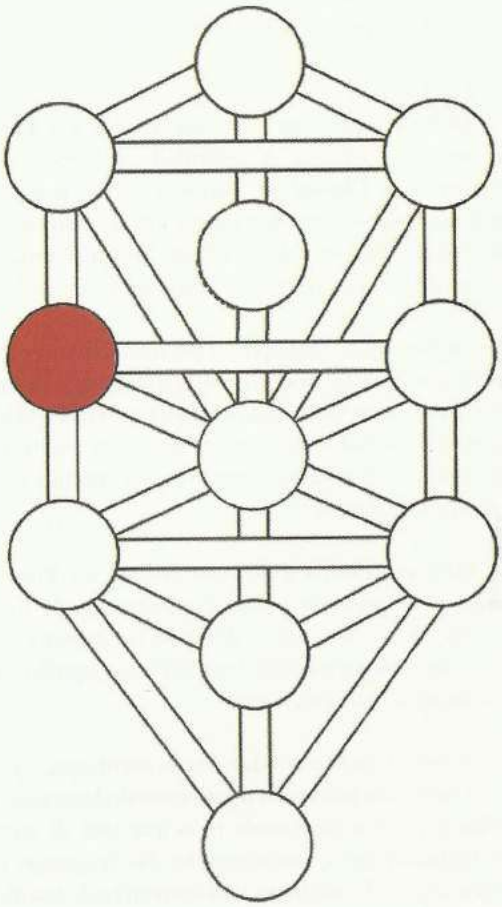
Oxalá

Oxalá é o detentor do poder procriador masculino. Todas as suas representações incluem o branco. É um elemento fundamental dos primórdios, massa de ar e massa de água, a protoforma e a formação de todo o tipo de criaturas no Aiye e no Orun. Ao incorporar-se, assume duas formas: Oxaguiã jovem guerreiro, e Oxalufã, velho apoiado num bastão de prata. Oxalá é alheio a toda a violência, disputas, brigas, gosta de ordem, da limpeza, da pureza.

Oxalá é considerado e cultuado como o maior e mais respeitado de todos os orixás do panteão africano. Simboliza a paz, é o pai maior nas nações das religiões de tradição africana. Oxalá significa luz (oxa) branca (alá); É calmo, sereno, pacificador; é o criador e, portanto, é respeitado por todos os orixás e todas as nações. A Oxalá pertencem os olhos que vêem tudo.

GEBURAH

"Deuses da Força e da Justiça, Deuses que purgam e destróem tudo aquilo que é falho ou fraco".
- Alan Moore, Promethea.



Título: Geburah, Força, Poder, Justiça, Severidade, Medo. (Em hebraico: Gimmel, Beit, Vav, Resh, Heh)
Inteligência: Radical.
Imagem Mágica: Um poderoso guerreiro em seu carro.
Localização na Árvore: Centro do Pilar da Severidade.
Planeta: Marte.
Texto Yetzirático: O Quinto Caminho chama-se Inteligencia Radical, porque se assemelha à Unidade, unindo-se a Binah. Entendimento, que emana das profundidades primordiais de Chokmah, Sabedoria.
Nome Divino: Elohim Gebor.
Arcanjo: Khamael.
Qlippoth: Golachab
Coro Angélico: Seraphim, Serpentes de Fogo.
Chakra Cósmico: Madim, Marte.
Chakra: Vishuda
Experiência Espiritual: Visão do poder.
Virtude: Diligência
Vício: Ira.
Simbolos: O Pentágono, a Rosa de Tudor de Cinco Pétalas, a Espada, a Lança, o Açoite, a Corrente.
Arcanos do Tarot: Os 4 Cincos.
Cor em Atziluth: Laranja.
Cor em Briah: Vermelho-escarlate.
Cor em Yetzirah: Escarlate-brilhante.
Cor em Assiah: Vermelho, salpicado de negro.
Nota Musical: Dó da Clave de Sol.
No Reino Animal: Carneiro, Lobo, Basilisco, Cavalo, Urso.
No Reino Mineral: Ferro, Aço (Metal), Rubi, Jaspe (Gema).
No Reino Vegetal: Tabaco, Cravo, Canela, Urtiga, Manjericão, Azevinho, Carvalho e as Pimentas.
Corpos: Inteligência Radical.
Parte do Corpo Físico: Ombro Direito.
Número: 5.

Descrição

Geburah se situa abaixo de Binah. É o julgamento. Representa o desejo de contenção e de questionador de impulsos. Canaliza sua energia por meio de objetivos, com o intuito de superar obstáculos e transformar a própria natureza.

Caminhos

Cheth - Entre Binah e Geburah.
Teth - Entre Chesed e Geburah.
Lamed - Entre Geburah e Tiferet.
Mem - Entre Geburah e Hod.

Geburah

Geburah (pronuncia-se "Gevurah") é a Esfera da Força, ou do Rigor. A severidade, em oposição à Misericórdia de Chesed que definem os dois pilares da Árvore da Vida. Geburah, a quinta esfera, cujos títulos adicionais são Pachad (Medo) e Din (Justiça), é uma das mais importantes e presentes de toda a Árvore da Vida.

Geburah é o arquétipo do Rei que marcha em seu carro de guerra, cujo poderoso braço da justiça protege o povo e os menos favorecidos com a espada da lealdade e da justiça. Chesed, o Rei sentado no trono, é o Rei dos tempos de paz; Geburah, armado e preparado, é o Rei dos tempos de guerra.

Geburah ocupa a posição central no Pilar da Severidade. Representa o aspecto destrutivo da força, que corta tudo o que não é desejado ou impuro, para que apenas os aspectos mais harmônicos e equilibrados cheguem até a beleza de Tiferet.

A Esfera de Marte lida com os sacrifícios, com a escolha pelo bem maior em detrimento do bem menor; significa a escolha deliberada pelo que será de maior valia. Geburah faz a transmutação das fraquezas em virtudes, através do sacrifício. Um homem pode sacrificar suas emoções em função de uma carreira próspera, ou uma mulher pode sacrificar sua carreira em função da maternidade; um corredor sacrifica a comodidade de dormir até tarde em função de seu árduo treinamento e assim por diante. Desde que, é claro, sejam escolhas conscientes e voluntárias.

Geburah também é responsável por cortar os excessos e eliminar o que não é mais necessário. Segundo Dion Fortune, "Onde quer que haja algo que tenha sobrevivido à sua utilidade, Geburah deve brandir a sua faca de poder; onde quer que haja egoísmo, este deve ser traspassado pela ponta da lança de Geburah; onde quer que exista violência contra a fraqueza, ou o uso impiedoso da força, é a espada de Geburah, não o orbe de Chesed, que é o neutralizador mais eficaz; onde quer que haja preguiça a desonestidade, o flagelo sagrado de Geburah é necessário; a onde haja uma remoção das estacas colocadas para proteger-nos de nosso vizinho, é a cadeia de Geburah que deve intervir".

O Defeito de Geburah é a Ira, a raiva desmedida e incontrolada daquele que é incapaz de dar foco ou direcionamento para a sua Vontade (Thelema). Quando compreendida e direcionada, a Ira torna-se a Diligência. É a mesma alegoria de uma bomba e de um foguete; ambos funcionam sob as mesmas diretrizes, porém um deles não possui o direcionamento e controle adequado. E que maravilhas podem ser feitas quando se dá o devido direcionamento para a vontade...

Geburah se manifesta na polícia, nos exércitos, nos bombeiros, nos esportistas e competidores e em toda atividade na qual se coloca em jogo uma força de vontade contra outra.

Camael é o Arcanjo de Geburah, conduzindo os Serafins para a batalha a serviço de Deus, não em uma raiva destrutiva, mas no intuito de esclarecer o Mal e fazer o Bem prevalecer sempre.

O Texto do Sepher Yetzirah diz que o quinto caminho é a "*Inteligência Radical*" pois Geburah é uma sephira extremamente dinâmica, cuja energia transborda no mundo da forma, vitalizando-a. Esta característica é vista com exatidão em sua Imagem Mágica, que é a de um guerreiro poderoso em seu carro, coroado e armado.

A experiência espiritual da iniciação na Esfera de Geburah é a visão do Poder. Apenas quando um homem a recebe é que se torna um Adeptus Major. É um dos maiores testes que podem ser impostos a qualquer ser humano. Até este ponto em seu progresso, o iniciado aprende as lições de disciplina, amor, controle, estabilidade e harmonia, submetendo-se às regras da Ordem. A partir deste grau, o iniciado deve aprender a utilizar o poder ao invés de simplesmente se submeter a ele. E ao mesmo tempo, deve ser tornar um servo do poder maior do Criador. Cabe-lhe uma grande liberdade, mas, ao mesmo tempo, um grande esforço para não sucumbir ao peso da responsabilidade.

A energia e a coragem, que são as Virtudes de Marte, e a crueldade e a destruição, que são seus Vícios quando tais qualidades se tomam excessivas, dispensam comentários, pois são auto-explicativas.

Um dos símbolos principais de Geburah é o Pentagrama, a Estrela de Cinco Pontas. Saturno, o mais antigo planeta, possui como símbolo o triângulo; Júpiter, mais estável, possui como atribuição o Quadrado e Marte tem como símbolo o Pentagrama. Todo altar dedicado a Marte deverá ser pentagonal, assim como todo talismã.

Outro símbolo muito utilizado é a Rosa Vermelha, que faz a conexão entre as Sephiroth de Geburah e Netzach (Marte e Vênus) passando por trás de Tiferet (Sol) e compreendendo um dos caminhos ocultos da Árvore da Vida. Falaremos mais sobre isso adiante...

A Espada, a Lança, o Açoite e a Corrente são armas características de Marte, representando toda a energia combativa desta esfera.

Geburah é a mais dinâmica e violenta de todas as Sephiroth, mas ao mesmo tempo, é a mais disciplinada e determinada. A disciplina exigida pelo Deus da Guerra é a representação do controle que o mago deve impor

sobre si mesmo, organizando seus exércitos interiores para as batalhas espirituais de auto-conhecimento. A expressão "Disciplina de Ferro" aparece desta correlação, pois ferro é o metal de Geburah e a disciplina é essencial para o controle. De nada adianta motores cada vez mais potentes se os freios do carro não conseguem segurá-lo quando em uma necessidade.

O Guerreiro de Geburah é honrado e calmo. Ele possui disciplina e paciência para medir a potência e a necessidade de cada um de seus golpes. O Iniciado que ultrapassou Tiferet sabe utilizar sua força apenas quando necessário e da maneira apropriada. Ele combate o bom combate, sem trapaças, sem agredir os fracos ou feridos. Não combate para destruir a Lei, mas para que ela seja respeitada; Geburah é o restaurador do equilíbrio (veremos adiante que o Caminho de Lamed, que conecta Tiferet a Geburah, é chamado de "Justiça" nos estudos do Tarot).

EMANAÇÕES DE GEBURAH

Potestades

Nome dado à categoria angelical dos anjos guardiões dos animais. Eles protegem a procriação e a perpetuação das mais diferentes espécies vivas no Universo

Este é o sexto Coro e tem a missão principal de guardar e defender a ordem no Céu, assim como a de evitar que os anjos do Mal destruam o Mundo. Pensa-se que este Coro angelical foi o primeiro a ser criado por Deus, apesar de a tradição dizer que Deus criou todos os anjos ao mesmo tempo.

Os Potestades têm a permissão divina para perdoar e castigar e, também, para criar, segundo a vontade divina, levando a cabo os desígnios de Deus. Parte da missão dos Potestades é ajudar o Homem a resistir às tentações do Mal e a vencê-lo, inclinando-se diante do amor de Deus e das suas Leis. Residem entre o primeiro e o segundo Céu e guardam o caminho para o Céu. Também agem como guias das almas perdidas e são eles que escrevem a história da Humanidade.

Os Potestades também são conhecidos como Autoridades, Potências, Dinamismo e Potentados. Segundo algumas autoridades, a maior parte dos anjos rebeldes pertencia ao Coro das Potestades antes da sua queda. Pensa-se que um destes anjos caídos, chamado Crocell, revelou ao rei Salomão que ainda tinha esperanças de fazer as pazes com Deus e regressar aos Potestades.

São extremamente justos, pois conseguem ver as coisas sob vários aspectos diferentes. Sempre preocupados em agradar a todos, não gostam de situações conflitantes e buscam sempre a harmonia. São dotados de uma sensibilidade afetiva rara, demonstrando sempre carinho e cordialidade para com seus semelhantes. Não toleram situações de injustiça, buscando sempre o diálogo em defesa dos oprimidos. Possuem inteligência viva e percepção rápida; são tranquilos, quietos, moderados e refinados, não apreciando a superficialidade. Seu maior defeito poderá ser a indecisão. Sua vocação será fazer despertar nas pessoas a facilidade de viver sem problemas, com autoconfiança e otimismo.

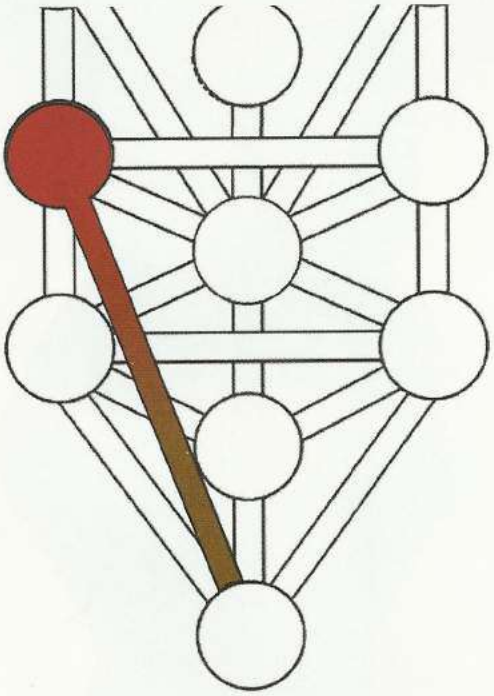
O Príncipe Camael (Geburah-Kether)

Camael, Príncipe das Potências, interfere nas relações interpessoais e disciplinadoras. É o príncipe encarregado de receber as influências de Deus, para transmiti-las aos anjos desta categoria.

Como representativo da energia do Rigor, Camael rege todo tipo de ação relacionada à Vontade e à Disciplina. Segundo Dionísio e São Thomas de Aquino, Camael remove todos os obstáculos que impedem o cumprimento da vontade de Deus.

GEBURAH-MALKUTH

A força da Terra mesclada com o Fogo da Vontade, os arquétipos que envolvem esta nuance tratam de Deuses ligados diretamente ao elemento Fogo como manifestação no mundo material.



Pele

Pele é a Deusa Vulcânica do povo polinésio do Havaí. Segundo a lenda, ela aparece para o povo como uma bela e misteriosa jovem diante do seu vulcão em erupção, ou como uma velha curtida pelo tempo que acende o cigarro com um estalar de dedos. Embora suas sacerdotisas, as rainhas do Havaí, tenham se convertido ao cristianismo quando houve a erupção de Mauna Loa, em 1880, princesa *Keelikolani* recitou os velhos encantamentos, fez oferendas de panos de seda e gotejou brandy sobre a lava ardente. Ao que parece isso acalmou Pele.

Pele, deusa dos vulcões e do fogo

Na mitologia havaiana, Pele é a deusa do fogo, da luz, dos vulcões, da dança e da violência. Seus pais são os deuses Haumea e Kane Milohai. Ela vive no vulcão Kilauea.

Seu pai a exilou por causa de seu mau temperamento, mais recentemente por brigar com sua irmã mais velha, a deusa-água *Ka-lee-oo-maai* (Namaka), a qual o marido de Pele seduziu. Ela viajou do Tahiti, numa canoa guiada pelo seu irmão, o deus-tubarao *Ka-moho-ali*, seguida por sua irmã mais velha. Toda vez que ela desembarcava numa ilha e criava uma morada vulcânica, a irmã afundava. Finalmente a batalha final acabou perto de Hana, Maui, onde Pele venceu a deusa-água. As lendas dizem que os ossos desta, ainda se encontram numa montanha chamada Ka-iwi-o-Pele.

Depois dessa batalha ela encontrou novos inimigos, na deusa da neve Poliahu, que ela lutou contra no Manau Kena, e o deus da fertilidade Kamapua'a, que ela às vezes ama.

Ela gosta de danças sociais e é conhecida por ser muito ciumenta e vingativa quando não consegue o homem que quer. Histórias que envolvem Pele são comuns a volta da fogueira. Dizem que sua presença pode ser sentida perto do vulcão Kilauea, e que costuma amaldiçoar aqueles visitantes que levam do havai pedras vulcânicas.

Para demonstrar sua devoção à Deusa, os havaianos a glorificam com cantos e danças sagradas. Estas danças sensuais e místicas se denominam "Hula" e são o único vestígio da antiga vida havaiana.Os sons da

hula não são compostos por mortais, mas pelo espírito de Pele que os transmitem aos seus cultuadores. Acredita-se que todos aqueles que aprendem as danças estão possuídos por Pele. Um erro nos passos representa que pele rejeitou o dançarino.

Agni

Agni é uma divindade Hindu. A palavra *Agni* é Sânscrito para "fogo" (*Agni*), com a mesma origem do Latim ignis.

No Hinduísmo, ele é um deva, segundo no poder e importância atribuída na mitologia védica, apenas ultrapassado por Indra. Ele é gêmeo de Indra, e assim, filho de Dyaus Pita e Prthivi. Em outra versão, ele é filho de Kasyapa e Aditi ou de uma rainha que escondeu a sua gravidez do marido. Ele possui dez mães, ou dez irmãs, ou dez criadas, que representam os dez dedos do homem que inicia o fogo.

Agni possui dois pais: estes representam os dois paus que, quando ambos friccionados de modo intenso, criam fogo. Alguns dizem que destruiu os seus pais quando nasceu, porque não poderiam tomar conta dele. É casado com Svaha e pai de Karttikeya através de Svaha ou Ganga. Ele é um dos Ashta-Dikpalas, encarregado de guardar e representar o Sudeste.

O seu nome é a primeira palavra do primeiro hino do Rigveda. Embora os sacrifícios védicos de fogo (yagya) tenham desaparecido largamente na maioria do Hinduísmo, Agni e o sacrifício de fogo ainda é parte do ritual de qualquer casamento Hindu moderno, onde Agni é tido como o chefe sakshi ou testemunha do casamento e guardião da santidade do casamento. De fato, sem as tradicionais 7 voltas em redor do fogo sagrado, perante a atual Lei Matrimonial Hindu, o casamento é considerado nulo.

Xiuhtecuhtli

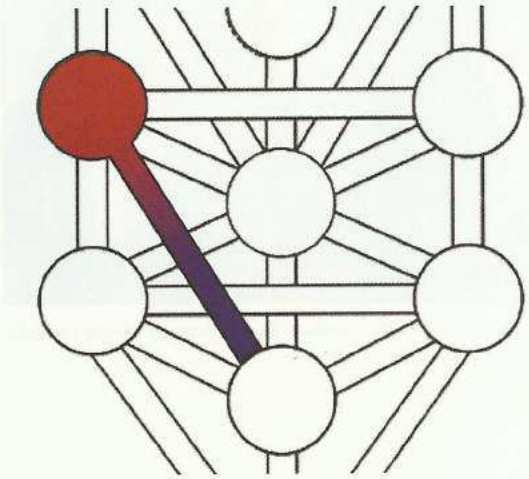
Xiuhtecuhtli (*Senhor Turquesa* ou *Senhor do Fogo*), era o deus do fogo asteca, que alguns disseram que presidiu o nascimento do sol, levantou as Quatro Árvores que Sustentavam o Céu, e lançou *Tezcatlipoca*, como o deus do sol, aos quatro pontos cardeais.

Escultura de Pedra de Xiuhtecuhtli no Museu Britânico, circa 1300 DC

Xiuhtecuhtli estava diretamente relacionado com o fogo que cozinha os alimentos, sendo reverenciado como um deus da abundância, mas no sentido de se ter comida à mesa, não em plantações ou colheitas. Era um deus que continha características intermediárias entre as Vestas e os deuses da terra e da agricultura, representando a comida aquecida e pronta para ser consumida.

GEBURAH-YESOD

As nuances de Yesod dentro de Geburah representam todos os aspectos de Intuição e dos arquétipos do mar dentro dos guerreiros, ou seja, marinheiros, lobos do mar, deuses relacionados ao ato de navegar, tanto literalmente quanto simbolicamente.



Jasão e os Argonautas

A saga dos argonautas descreve a perigosa expedição rumo à Cólquida em busca do Velocino de Ouro. Conta o mito que Éson havia sido destronado por Pélias, seu meio irmão. Seu filho Jasão, exilado na Tessália aos cuidados do centauro Quíron, retornou ao atingir a maioridade para reclamar ao trono que por direito lhe pertencia. Pélias então, que tencionava livrar-se do intruso, resolveu enviá-lo em busca do Velo de Ouro, tarefa deveras arriscada. Um arauto foi enviado por toda a Grécia a fim de agregar heróis que estivessem dispostos a participar da difícil empreitada. Dessa forma, aproximadamente cinquenta jovens se apresentaram, todos eles heróis de grande renome e valor. Cada um deles desempenhou na expedição uma função específica, de acordo com suas habilidades.

A Orfeu, por exemplo, que tinha o dom da música, coube a tarefa de cadenciar o trabalho dos remadores e de, principalmente, sobrepujar com sua voz, o canto das sereias que seduziam os navegantes. Argos, filho de Frixo, construiu o navio e por isso, em sua homenagem, a embarcação recebeu seu nome. Tífis, discípulo de Atena na arte da navegação foi designado piloto. Morto na Bitínia, foi substituído por Ergino, filho de Posidão. Castor e Pólux, gêmeos filhos de Zeus e Leda, atraíram a proteção do pai durante a tempestade que a nau foi obrigada a enfrentar. Destacavam-se ainda entre os heróis: Admeto, filho do rei Feres; Ídmon e Anfiarau, célebres adivinhos; Teseu , considerado o maior herói grego; Hércules que não completou a expedição; Etálides, filho de Hermes que atuou como arauto; os irmãos Idas e Linceu e, é claro, Jasão, chefe e comandante da expedição.

Após várias aventuras, inclusive a primeira passagem pelas Simplégadas (o Bósforo), os argonautas chegam à Cólquida, pensando estar em alguma parte

Os Argonautas, por Lorenzo Costa (1530)

Capitão Nemo, Popeye, Capitão Haddock e Capitão Jack Sparrow. O arquétipo do Guerreiro do mar permanece forte em nossa cultura popular, tendo gerado heróis até os dias de hoje.

no fim do mar Negro. O rei Eetes da Cólquida exige que Jasão cumpra várias tarefas para obter o Velocino, inclusive arar um campo com touros que cospem fogo, semear os dentes de um dragão, lutar com o exército que brota dos dentes semeados e, por fim, passar pelo dragão que guarda o próprio Velocino. Com o Velocino nas mãos, Jasão foge com Medéia, filha de Eetes, e enfrenta várias aventuras na volta para casa.

Marinheiros na Umbanda

Eles chegam do mar e desembarcam em terra, sua alegria é contagiante, abraçam a todos, brincando sempre, com aquele jeito meio "maroto", embriagado. São os Marinheiros, grupo de Espíritos que trabalham na Umbanda em prol da caridade. Eles conheceram muito bem o mar e a navegação, pois participaram da descoberta de novos mundos através das viagens que empreenderam que duraram anos e anos.

As Entidade de Marinheiro trabalham na Linha de Iemanjá (também trabalham bastante nas linhas de de Oxum/Netzach), que compõem o chamado "Povo da Água". Seus conselhos e mensagens são sempre cheios de esperança e de fé. Costumam trabalhar em grupos. São fortes, pois enfrentarem guerras e mares agitados, mas também conheceram a calmaria e a bonança.

O Herói do Mar

Na cultura, Piratas, Capitães, Marinheiros e Aventureiros desafiando as profundezas do Mar (e, simbolicamente, as profundezas de Yesod, nosso subconsciente) sempre serão personagens populares e protagonistas de grandes histórias segundo a Jornada do Herói.

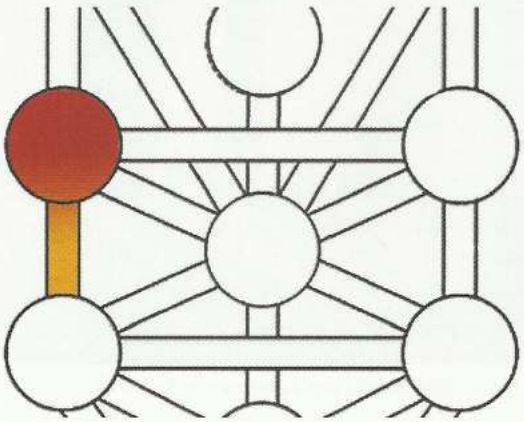
Ieiazel

Anjo que cuida dos aspectos de Yesod dentro da esfera de Geburah. Este anjo protege as pessoas que exercem atividades ligadas à fábulas, criar histórias e à literatura.

Quem nasce sob esta influência, amará a leitura, as ciências e todo o conhecimento de modo geral. Terá ideias brilhantes e de destaque na sociedade, pois, por ser dotado de extrema autoconfiança, será sempre indicado para assumir postos de liderança. Compreenderá prontamente os problemas dos outros, não conseguindo dizer não aos que necessitam, mesmo sabendo que alguns deles não merecem seu auxílio.

GEBURAH-HOD

A Nuance de Hod dentro da Esfera de Geburah é representada pelo Arquétipo do Ferreiro. Não apenas do projetista ou desenhista, mas sim daquele que trabalha nas forjas da Verdadeira Vontade. Hod é a esfera das formas, que moldam a Vontade do Hermetista, de maneira a transformar o material bruto nas armas simbólicas do mago.



Hefesto

Hefesto é um deus da mitologia grega, cujo equivalente na mitologia romana era Vulcano. Filho de Zeus e Hera, rei e rainha dos deuses ou, de acordo com alguns relatos, apenas de Hera, era o deus da tecnologia, dos ferreiros, artesãos, escultores, metais, metalurgia, fogo e dos vulcões. Como outros ferreiros mitológicos, porém ao contrário dos outros deuses, Hefesto era manco, o que lhe dava uma aparência grotesca aos olhos dos antigos gregos. Servia como ferreiro dos deuses, e era cultuado nos centros manufatureiros e industriais da Grécia, especialmente em Atenas. O centro de seu culto se localizava em Lemnos.

Os símbolos de Hefesto são um martelo de ferreiro, uma bigorna e uma tenaz, embora por vezes tenha sido retratado empunhando um machado.

Hefesto foi responsável, entre outras obras, pela égide, escudo usado por Zeus em sua batalha contra os titãs. Construiu para si um magnífico e brilhante palácio de bronze, equipado com muitos servos mecânicos. De suas forjas saiu Pandora, primeira mulher mortal.

Hefesto foi identificado pelos colonos gregos do sul da Itália com os deuses do vulcão *Adrano* (do monte Etna) e Vulcano, das ilhas Lipari. Sua forja foi deslocada até lá pelos poetas. O sábio Apolônio de Tiana, do século I, teria comentado: "*Existem muitas outras montanhas em diferentes partes da terra além do Etna, mas não somos tão levianos a ponto de afirmar que suas erupções são provocadas por gigantes e deuses.*".

Na ilha de Lemnos, sua consorte era a ninfa Cabiro, com quem ele teve dois filhos, dois deuses ferreiros conhecidos como cabiros. Na Sicília, sua consorte foi a ninfa Etna, e seus filhos foram os dois deuses dos gêiseres sicilianos conhecidos como palicos.

Segundo Homero a esposa de Hefesto era Cáris. Para a maior parte dos mitos, no entanto, Hefesto é marido de Afrodite, que o trai cometendo adultério com Ares.

Vulcano

Vulcano era o deus romano do fogo, filho de Júpiter e de Juno ou ainda, segundo alguns mitólogos, somente de Juno com o auxílio do Vento.

Foi lançado aos mares devido à vergonha de sua mãe pela sua deformidade, foi, porém, recolhido por Tétis e Eurínome, filhas de Oceano. Noutras versões, a sua fealdade era tal mesmo recém-nascido, que Júpiter o teria lançado do monte Olimpo abaixo. A esse fato se deveria a sua deformidade, pois Vulcano era coxo.

Vulcano forjando os Raios de Zeus, por Peter Paul Rubens.

Sua figura era representada como um ferreiro. Era ele quem forjava os raios, atributo de Júpiter. Este deus, o mais feio de todos, era o marido de Vénus (a Afrodite grega), a deusa da beleza e do amor, que, aliás, lhe era tremendamente infiel.

No entanto, Vulcano forjou armas especiais para Enéias, filho de Vênus de Anquises de Tróia e para Aquiles quando este havia emprestado para Pátroclo, que por sua vez a perdeu para Heitor.

E também em certa altura, Vulcano preparou uma rede com armadilhas para a cama onde Vênus e Marte mantinham uma relação adúltera. Deste modo o deus ferreiro conseguiu demonstrar a infidelidade da sua esposa que, no entanto foi, perdoada por Júpiter.

Goibniu

Goibhniu (ou Goibniu), o ferreiro, é um Deus celta da antiga Irlanda seu nome deriva de Goban (Ferreiro). Deus da arte da ourivesaria, forma uma trindade com Credne e Luchta, que além do seu ofício de ferreiro mágico também é conhecido como promotor do Fled Goibnenn, um Banquete Sagrado.

Associado também à preparação de bebidas fermentadas (também era o deus da cerveja), algumas lendas contam que ele formulou e possuía uma poção da imortalidade, o elixir da vida eterna; *Hefaistos* (grego) era um deus ferreiro que também preparava cerveja. Seu nome preservou-se em *Abergavenny* (rio de Goibhniu). Na mitologia galesa, seu equivalente é Govannon.

Ogun-Mege

Ogum é o guerreiro, general destemido e estratégico, é aquele que veio para ser o vencedor das grandes batalhas, o desbravador que busca a evolução. O campo de atuação psicológica de Ogum-Megê é a linha divisória entre a razão e a emoção. Sua Coroa é regente das milícias celestes, guardiãs dos procedimentos e dos seres em todos os sentidos.

Defensor dos desamparados, segundo a lenda, Ogum andava pelo mundo comprando a causa dos indefesos, sempre muito justo e benevolente. Ogum -Mege é o ferreiro dos Orixás, senhor das armas e dono das estradas. Irreverente, pois é um Orixá valente, traz na espada tudo o que busca.

Rehael

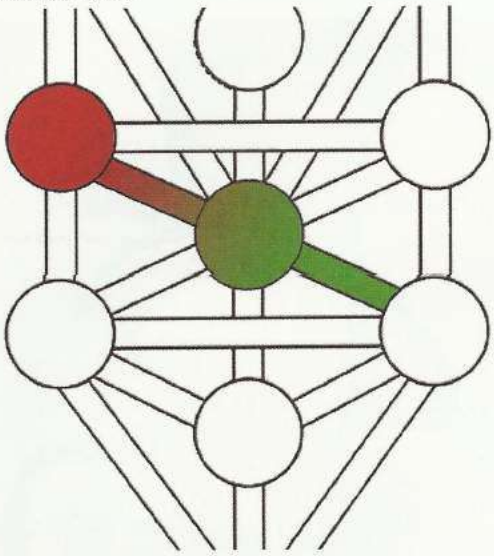
Anjo que cuida dos aspectos de Hod dentro da esfera de Geburah. Este anjo é invocado para proteger da maldade, fazer com que as pessoas reconheçam seus atos e tenham a misericórdia de Deus. Ajuda a obter paz, boa saúde e longevidade. Influencia no amor paternal, filial e no respeito e obediência das crianças para com os mais velhos.

Quem nasce sob esta influência, terá consciência da necessidade da regeneração da matéria, para que haja o aumento da espiritualidade. Sentirá amor altruísta por

todos os homens da Terra, que considera como filhos de Deus. Fará curas excepcionais através da impostação das mãos ou mesmo mentalmente, através de orações ou emanações de pensamentos positivos.

GEBURAH-NETZACH

A Nuance de Netzach dentro de Geburah represanta as inspiradoras e musas da Guerra. Símbolos capazes de não apenas comandar, mas inspirar uma legião de combatentes.



Joana D´Arc

Joana d'Arc, cognominada "*A Donzela de Orléans*" (em francês: *La Pucelle d'Orléans*), é uma heroína francesa e Santa da Igreja Católica. É a Santa padroeira da França e foi uma chefe militar da Guerra dos Cem Anos, durante a qual tomou partido pelos Armagnacs, na longa luta contra os Borguinhões e seus aliados ingleses. Foi executada pelos Borguinhões em 1431. Camponesa, modesta e analfabeta, foi uma mártir francesa e também heroína de seu povo, canonizada em 1920, quase cinco séculos depois de ter sido queimada viva em um auto de fé.

Marianne

Marianne é a figura alegórica que representa a República Francesa sendo, portanto uma personificação nacional, como tantas de seu período.

Sob a aparência de uma mulher usando um barrete frígio, Marianne encarna a República Francesa e representa a permanência dos valores da república e dos cidadãos franceses: *Liberté, Égalité, Fraternité* (Liberdade, *Igualdade e Fraternidade*). Marianne é a representação simbólica da mãe pátria, simultaneamente enérgica, guerreira, pacífica e protetora e maternal.

O seu nome provém, provavelmente, da contração de Marie e de Anne, dois nomes muito frequentes no século XVIII entre a população feminina do Reino de França.

Columbia

Colúmbia é um nome poético de América (sentido de "*Colônias Europeias do Novo Mundo*") e a personificação feminina de Estados Unidos. Tem inspirado nome de muitas pessoas, lugares, instituições e empresas do hemisfério ocidental, entre outros.

Joana D´Arc, Marianne e Columbia: exemplos de guerreiras que inspiraram tropas e movimentos ao redor do Mundo.

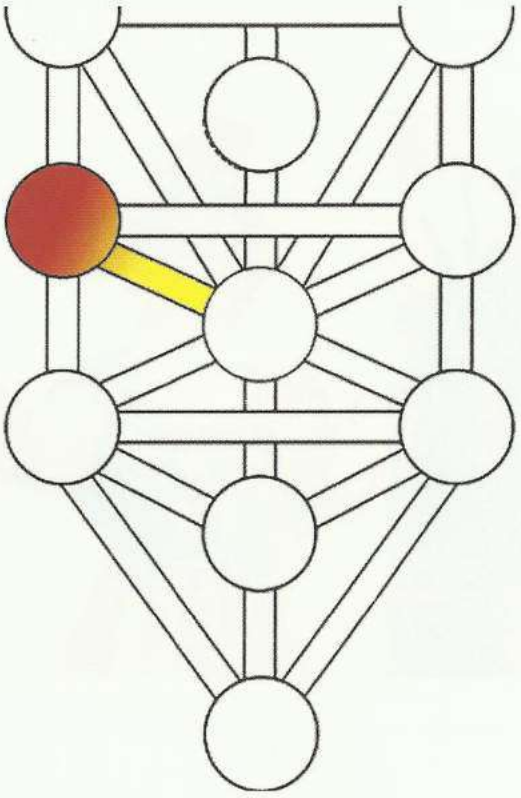
Haamiah

Anjo que cuida dos aspectos de Netzach dentro da esfera de Geburah. Haamiah corresponde ao Santo nome de Deus - Agla - (Deus em Trindade com o Uno). Invoca-se este nome divino para descobrir todos os tesouros e segredos da Terra, recitando o versículo 9 do salmo 90 (89 da bíblia cristã). Os cabalistas afirmam que este salmo protege contra os espíritos ignorantes primitivos.

Quem nasce sob esta influência, servirá a Deus devido a sua grande inteligência e consciência adquirida através de estudos (como autodidata) e leituras diversas. Sua sabedoria será utilizada por Deus para a unificação de todas as religiões do mundo, que será então chamada de Universalista. Será simpático aos problemas de todas as pessoas, conseguindo até mesmo resolvê-los usando sua prodigiosa intuição.

GEBURAH-TIFERET

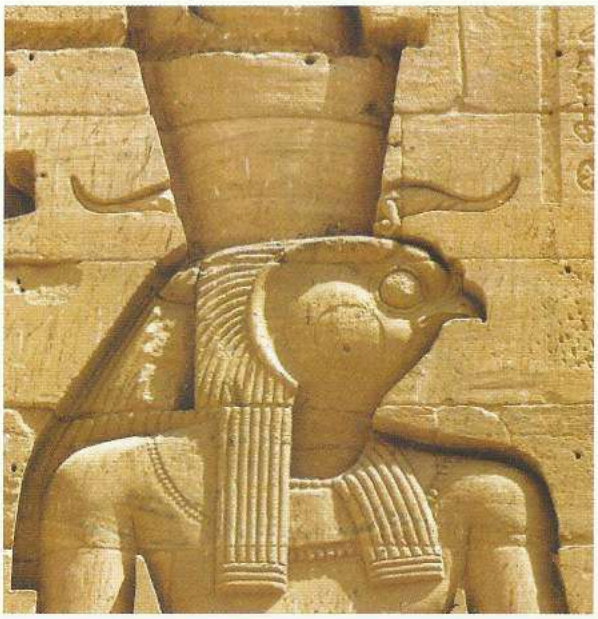
A nuance de Tiferet dentro de Geburah indica a condição Solar dentro do Guerreiro. Associado com arquétipos de Guerreiros que trazem consigo a natureza ou a primavera (representações do Sol, mas dentro de sua jornada através do Outono e Inverno). Duas histórias são clássicas nesta nuance: Hórus que, nascido da viúva, derrota Seth e traz a paz e a prosperidade novamente para o Egito, e Sansão, que tal qual o Sol tem sua força medida pela extensão de seus cabelos, em associação direta de seus cabelos com os raios solares.



Horus

Na Mitologia Egípcia, Hórus é o deus dos céus, associado ao planeta Marte. Muito embora sua concepção tenha ocorrido após a morte de Osíris, Hórus era filho de Osíris.

Tinha cabeça de falcão e os olhos representavam o Sol e a Lua. Matou Seth, tanto por vingança pela morte do pai, Osíris, como pela disputa do comando do Egito.



Após derrotar Seth, tornou-se o rei dos vivos no Egito. Perdeu um olho lutando com Seth, que foi substituído por um amuleto de serpente, que os faraós passaram a usar na frente das coroas, o olho de Hórus, (anteriormente chamado de Olho de Rá, que simbolizava o poder real e foi um dos amuletos mais usados no Egito em todas as épocas. Depois da recuperação, Hórus pôde organizar novos combates que o levaram à vitória decisiva sobre Seth.

O olho que Hórus feriu (o olho esquerdo) é o olho da Lua, o outro é o olho do Sol. Esta é uma explicação dos egípcios para as fases da lua, que seria o olho ferido de Hórus.

Alguns detalhes do personagem foram alterados ou mesclados com outros personagens ao longo das várias dinastias, seitas e religiões egípcias. Por exemplo, quando Heru (Hórus) se funde com Rá O Deus Sol, ele se torna *Ra-Horakhty*. O olho de Hórus egípcio tornou-se um importante símbolo de poder chamado de Wedjat, que além de proporcionar poder afastava o mau-olhado, pois segundo os egípcios os olhos eram os espelhos da alma.

Sansão

Sansão significa "*pequeno sol*", ou "*filho do sol*". De acordo com a sua descrição na bíblia hebraica, foi um homem nazireu, filho de Manoá, nascido de mãe estéril (Juízes 13:2) e que liderou os israelitas contra os filisteus. Ele era da tribo de Dã e foi o décimo terceiro juiz de Israel, sucedendo a Abdon. A Bíblia relata que Sansão foi juiz do povo de Israel por vinte anos (Juízes 16:31), aproximadamente de 1177 AC. a 1157 AC , sendo o sucessor de Abdon e o antecessor de Eli.

Distinguia-se por ser portador de uma força sobre-humana que, segundo a Bíblia, era-lhe fornecida pelo Espírito Santo de Jeová enquanto se mantivesse obediente ao Jeová dos Exércitos. Subjugava facilmente seus inimigos e produzia feitos inalcançáveis por homens comuns, como rasgar um leão novo ao meio, enfrentar um exército inteiro e matar uma multidão de filisteus (depois de descobrir que foi enganado) para pegar suas roupas, pagando uma aposta (Juízes 14:6; 15:14; 16:23).

De acordo com o texto bíblico, Sansão apaixonou-se por Dalila, uma mulher do povo filisteus, a qual o traiu entregando-o aos chefes de sua nação, depois de saber sobre os seus cabelos, os quais eram a fonte de sua força sobre-humana. Após ser cegado pelos Filisteus, Sansão passou à condição de escravo.

Sansão morreu sacrificando-se para se vingar de seus inimigos, após ter clamado a Deus pela restituição de sua força para um último e definitivo ato.

Aniel

Anjo que cuida dos aspectos de Tiferet dentro da Esfera de Geburah. Este anjo ajuda a obter vitória e ter uma vida digna. Favorece os estudos das ciências e das artes. Faz revelações sobre os segredos da natureza e inspira os filósofos durante suas meditações ou conferências informativas.

Quem nasce sob esta influência será uma celebridade que se distinguirá por seus talentos e por suas mensagens de bom astral - seu entusiasmo será transbordante. Às vezes se tornará sátiro, com ideias loucas e revolucionárias, mas tudo que expuser ao público será dignificante.

GEBURAH-GEBURAH

A essência "pura" de Geburah pode ser vista nos Deuses da Guerra tradicionais de todas as Mitologias, representantes do Planeta Marte.

A Essência de Geburah tem como Arquétipos a energia pura da força e do vigor, representada na personificação das batalhas e das conquistas.

Sansão e Dalila, pintura de Anthony Van Dycck (circa 1640).

Ares

Ares, na mitologia grega, é filho do famoso Zeus o soberano dos deuses, e Hera. Ares foi muito cultuado em Esparta, uma das mais importantes Cidades-Estados da Grécia antiga. Embora muitas vezes tratado como o deus olímpico da guerra, ele é mais exatamente o deus da guerra selvagem, ou sede de sangue, ou matança personificada.

Os romanos identificaram-no como Marte, o deus romano da guerra e da agricultura que eles tinham herdado dos etruscos.

Entre os helenos sempre houve desconfiança de Ares. Embora também a meia irmã de Ares, Atena, fosse uma cidade da guerra, a posição de Atena era de guerra estratégica, enquanto Ares tendia a ser a violência imprevisível da guerra. O seu lugar de nascimento e sua casa verdadeira foram colocados muito longe, entre os bárbaros e trácios belicosos (Ilíada 13.301; Ovídio, Ars Amatoria, II.10;), de onde ele se retirou depois que o seu caso com Afrodite foi revelado.

Marte

Marte é o deus romano da guerra, equivalente ao grego Ares. Filho de Juno e de Júpiter, é considerado o *Deus da Guerra Sangrenta*, ao contrário da sua irmã Minerva, que representa a guerra justa e diplomática. Os dois irmãos tinham uma relação difícil onde prosperava uma rixa, que acabou por culminar no enfrentamento entre ambos, junto das muralhas de Troia, cada um dos quais defendendo um dos exércitos. Marte, protetor dos troianos, acabou por ser derrotado.

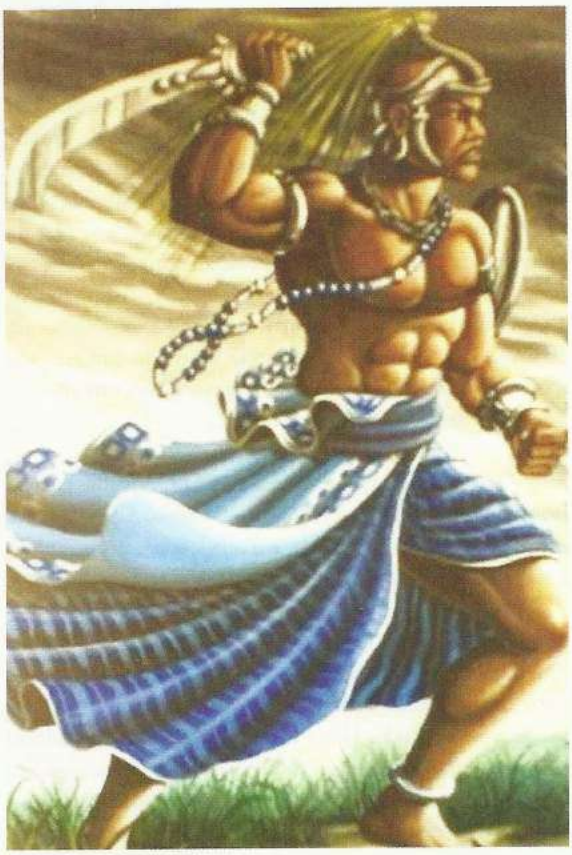
Marte, apesar de bárbaro e cruel, tem o amor da deusa Vênus e, com ela teve um filho, Cupido e uma filha mortal, Harmonia.

Na verdade tratava-se de uma relação adúltera, uma vez que a deusa era esposa de Vulcano, que arranjou uma estratégia para os descobrir e prender numa rede enquanto estavam juntos na cama.

Ogum

Orixá guerreiro, senhor da forja dos metais, da metalurgia e da tecnologia, possui caráter violento, impulsivo e arrebatado. É o senhor das estradas, não das encruzilhadas que é domínio de Exu.

Ogum teria sido o mais enérgico dos filhos de Odùduà, o fundador do Ifé, e foi ele que se tornou regente do reino de Ifé quando Odùduà ficou temporariamente cego. Em algumas lendas é filho de Iemanjá e irmão mais velho de Exu e Oxossi.



No sincretismo religioso está associado a São Jorge. Como deus do ferro e da metalurgia é, portanto, padroeiro dos ferreiros e de todos aqueles que utilizam esse material em suas ocupações.

Em suas lendas é retratado com uma vida amorosa bastante agitada, teve relações com Oya, Oxum, Obá, além de diversas aventuras amorosas durante as guerras, se tornando em algumas lendas pai de Oxóssi. Isso lhe confere um caráter de conquistador.

Pierre Verger aponta que a importância de Ogum vem do fato de ser ele um dos mais antigos dos deuses iorubas e, também, em virtude da sua ligação com os metais e aqueles que os utilizam. Sem sua permissão e sua proteção, nenhum dos trabalhos e atividades úteis e proveitosas seriam possíveis. Ele é, então, o primeiro. E abre o caminho para os outros orixás.

Belona

Belona (Bellona) é a deusa romana da guerra, de origem etrusca, pode ter sido a deusa da guerra original dos romanos, anterior ao sincretismo com a Cultura Helênica, após o qual foi identificada com a deusa grega Ênio; é uma das poucas divindades apenas puramente romanas como Líber e Maia Maiestas. Por maiores que sejam a analogia de Marte como deus romano da guerra, Belona era a fúria da guerra, ou seja a carnificina enquanto que Marte um deus também ligado aos armamentos, a virilidade e ao árduo trabalho, denotando portanto, este como um "deus soldado" (considerando que o homem da guerra era muitas vezes o homem do campo). Deu origem ao substantivo feminino belona, para designar guerra e a palavras como "bélico".

Ela acompanhava Marte na batalha e foi considerada, por diferentes autores, sua irmã, esposa ou filha. Também foi (como no seu templo em Óstia) raramente sincretizada com Magna Mater. Todas as sessões do Senado relacionadas à guerra estrangeira eram conduzidas no Templo de Belona, no monte Capitolino, fora do pomerium, o antigo muro sagrado de Roma.

Magni e Modi

Magni e Modi eram dois os filhos de Thor (deus do trovão na Mitologia Nórdica e Germânica). Magni era filho de Thor e da giganta Járnsaxa, enquanto que o nome da mãe de Modi não é referido nas fontes antigas.

Magni (Força) e Modi (Coragem) eram também irmãos de Thrud, filho de Thor e de Sif. Praticamente nada se sabe sobre Modi, só aparece como filho de Thor; já Magni era famoso por sua extraordinária força desde quando era muito jovem. A Edda em prosa relata que Thor, certa vez, enfrentou e derrotou o gigante Hrungnir, mas o gigante havia caído sobre o deus. Todos os deuses haviam tentado libertar Thor, mas nada conseguiram fazer, então, chamaram por Magni, que tinha três noites de vida, e ele libertou seu pai da perna do gigante. Thor muito feliz presenteou seu filho com um cavalo mágico chamado Gullfaxi, que pertencia a Hrungnir e disse que ele seria poderoso.

Menadel

Anjo que cuida dos aspectos de Geburah dentro da Esfera de Geburah. Este anjo é invocado para manter o emprego, preservar os bens materiais adquiridos e ajudar a encontrar os bens perdidos ou extraviados. Protege contra os caluniadores e libera as pessoas que sentem-se deprimidas. Informa a cerca de pessoas distantes, das quais não temos notícias há muito tempo.

Quem nasce sob esta influência terá muita força de vontade, será sagaz, autoconfiante e direto na maneira de falar. Excelente amigo, companheiro, amante apaixonado, ofende-se com certa facilidade e critica imediatamente algo que não gosta. Age com discrição e astúcia, assume responsabilidade com seriedade e dedicação. Perfeccionista, dedicado ao trabalho, espera a mesma postura das pessoas com quem trabalha. Os negócios pessoais serão levados a sério, alcançando sempre os objetivos propostos.

Sekmet

Uma mulher com cabeça de leoa, encimada pelo disco solar, representava a deusa Sekhmet, a qual simbolizava o calor e os poderes destrutivos do Sol e protegia o faraó em sua tumba. Era respeitada como aquela que traz a destruição para os inimigos de Rá. Embora fosse uma leoa sanguinária, também operava curas e tinha um frágil corpo de moça, como se pode ver em algumas estatuas conservadas no Museu do Cairo.

Era a deusa cruel da guerra e das batalhas e tanto causava quanto curava epidemias, sendo a patrona dos médicos. Essa divindade feroz era adorada na cidade de Mênfis, onde formava a tríade menfita juntamente com Ptah, seu esposo, e Nefertem, seu filho. Às vezes era fundida a Bastet, a deusa gata, e muitas vezes era identificada com Mut, a esposa de Amon.

Sua juba — dizem os textos — era cheia de chamas, sua espinha dorsal tinha a cor do sangue, seu rosto brilhava como o sol... o deserto ficava envolto em poeira, quando sua cauda o varria...

Um dia, quando Rá, o Deus-Sol, envelheceu, os homens começaram a criticá-lo: "*Vejam, Sua Majestade envelheceu. Seus ossos são prata, sua carne, ouro e os seus cabelos são de autêntico lápis-lazúli!*"

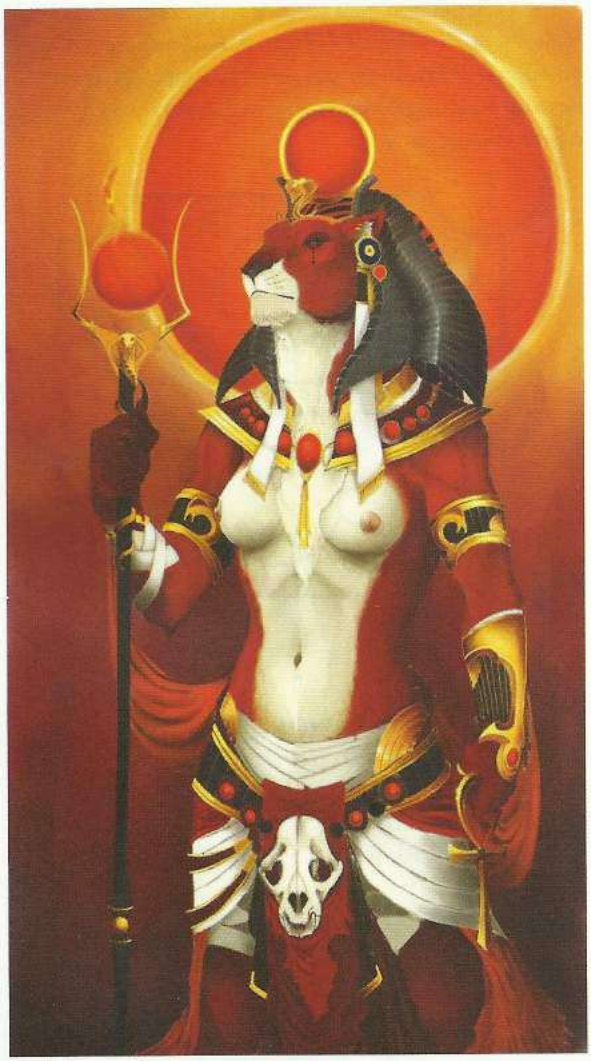
Descontente, Rá convocou o Concílio dos Deuses e declarou-lhes sua intenção de punir a humanidade, de destruir as criaturas rebeldes que criara. Chamou, então, à sua presença a deusa Hátor e, com o fogo dos seus olhos, o deus-Sol transformou-a em Sekhmet, nome que significa a poderosa, enviando-a contra os seres humanos, mas a divindade desencadeou uma grande carnificina, um massacre tão horrível que a Terra se encharcou de sangue.

Rá, vendo que a Deusa lhe fugira do controle e não desejando exterminar toda a humanidade, mas apenas aplicar-lhe um castigo, lançou mão de um ardil para que o restante dos homens se salvassem.

Enviou mensageiros a região de Elefantina para que colhessem uma certa espécie de grãos vermelhos. Mandou suas criadas prepararem uma grande quantidade de cerveja, especialmente forte, e misturou o suco dos grãos à bebida a fim de que parecesse o sangue dos homens. Sete mil cântaros desse líquido foram, então, espalhados até à altura de três palmos nos campos onde a deusa pretendia prosseguir a matança.

Vendo a Terra inundada com cerveja vermelha e seu rosto brilhando maravilhosamente com a luz nela refletida, Sekhmet pensou realmente que fosse sangue humano, bebeu muito do estranho líquido e embriagou-se, ficando incapaz de reconhecer os homens e massacrá-los.

Ao acordar sua fúria havia passado e a humanidade foi salva. Rá, então, ordenou que daí por diante fosse costume preparar bebidas para a deusa em todas as festas do ano e que a preparação de tais bebidas fosse confiada às mãos das servas.

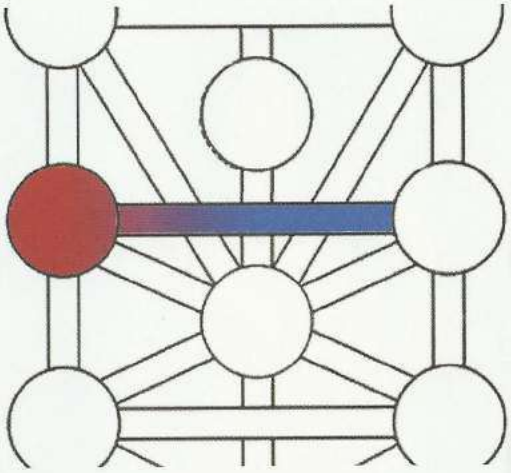


Sekhmeth, em uma versão moderna.

E assim se procedia nas festividades egípcias. Esse mito evoca o aspecto temível da radiação solar que destruiu os inimigos do Egito refugiados no deserto, contrabalançada pelas águas da inundação do Nilo avermelhadas pelos aluviões ferruginosos.

GEBURAH-CHESED

A Nuance de Chesed dentro de Geburah traz os Arquétipos dos deuses "estrategistas", não apenas de guerra ou de civilizações, mas aqueles que planejam e expandem o Reino, como grandes jogadores de xadrez que estruturam todas as jogadas antes de movimentar a primeira peça.

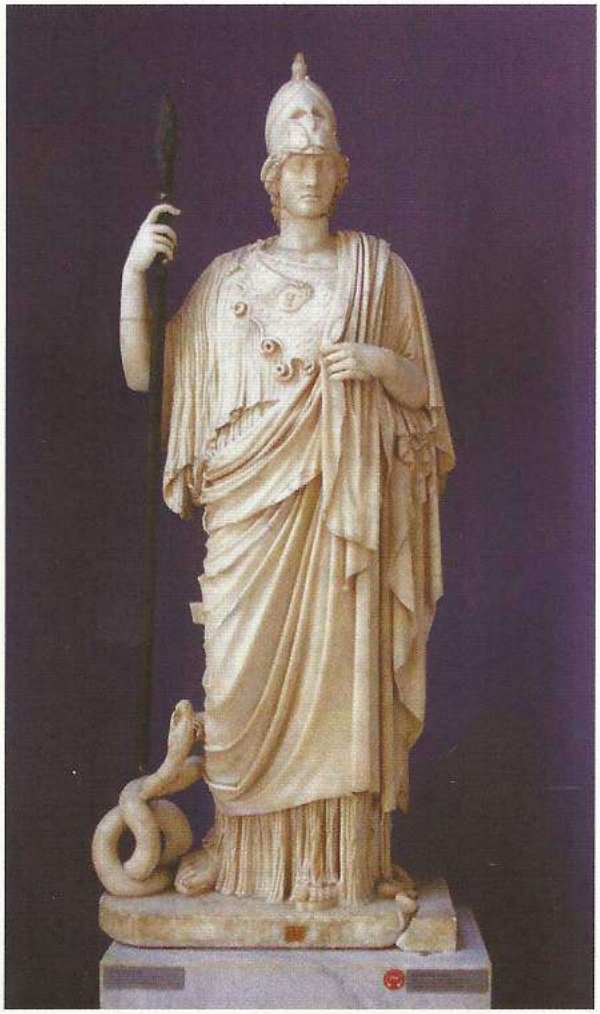


Atena / Minerva

Atena, também conhecida como Palas Atena é, na mitologia grega, a deusa da guerra, da civilização, da sabedoria, da estratégia em batalha, das artes, da justiça e da habilidade. Uma das principais divindades do panteão grego e um dos doze deuses olímpicos, Atena recebeu culto em toda a Grécia Antiga e em toda a sua área de influência, desde as colônias gregas da Ásia Menor até as da Península Ibérica e norte da África. Sua presença é atestada até nas proximidades da Índia. Por isso seu culto assumiu muitas formas, além de sua figura ter sido sincretizada com várias outras divindades das regiões em torno do Mediterrâneo, ampliando a variedade das formas de culto.

Como deusa da guerra, Atena é a perfeita antítese de Ares, o outro deus encarregado desta atividade. Atena é dotada de profunda sabedoria e conhece todas as artes da estratégia, enquanto que Ares carece de todo bom juízo, prima pela ação impulsiva, descontrolada e violenta, e às vezes, no calor do combate, mal sabe distinguir entre aliados e inimigos. Por isso Ares é desprezado por todos os deuses, enquanto que Atena é universalmente respeitada e admirada. A falta de sabedoria de Ares explica sua invariável derrota sempre que confrontou Atena. O princípio simbolizado por Ares é por vezes mais necessário quando se trata de desbravar um território hostil e fundar ou conquistar uma cidade, ou quando a violência é absolutamente incontornável diante de uma situação desesperada, mas é incapaz de criar cultura e civilização e manter a sociedade numa forma estável,

integrada e organizada. Este papel cabe a Atena, a Deusa da Sabedoria, da Diplomacia, da Coesão Social - lembre-se que ela é a protetora por excelência das cidadelas, o núcleo vital das cidades - instrutora nas artes e ofícios manuais produtivos, especialmente o trabalho em metal e a tecelagem, que enriquecem o espírito e possibilitam a continuidade da vida em comunidade.



A versão mais corrente de seu mito a dá como filha partenogênica de Zeus, nascendo de sua cabeça já adulta e plenamente armada. Jamais se casou ou tomou amantes, mantendo uma virgindade perpétua. Era imbatível na guerra, nem mesmo Ares lhe fazia páreo. Foi padroeira de várias cidades, mas se tornou mais conhecida como a protetora de Atenas e de toda a Ática. Também protegeu vários heróis e outras figuras míticas, aparecendo em uma grande quantidade de episódios da mitologia.

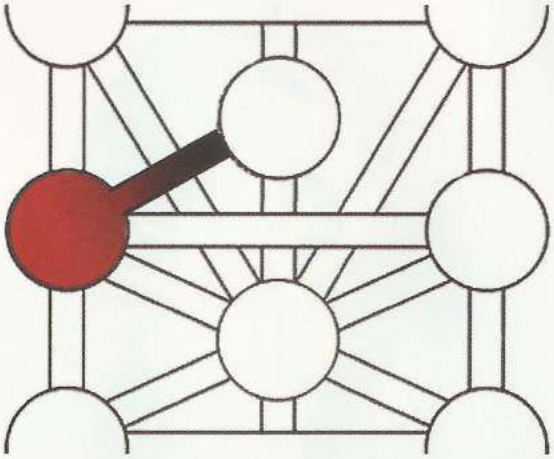
Chavakiah

Anjo que cuida dos aspectos de Chesed dentro da Esfera de Geburah. Chavakiah é invocado para estar bem com todos, para eliminar as forças das pessoas que querem nos ofender e para ajudar na reconciliação dos esposos. Domina os testamentos, os herdeiros e as partilhas de forma amigável. Mantém a paz e a harmonia entre as famílias.

Quem nasce sob esta influência, será um grande colaborador para o bem estar social, muitas vezes, a custa até do sacrifício de interesses pessoais. Amará viver em paz com todos e ver as pessoas reconciliadas. Sua moral estará sempre sob um rígido controle, podendo até mesmo suprimir seus sentimentos.

GEBURAH-DAATH

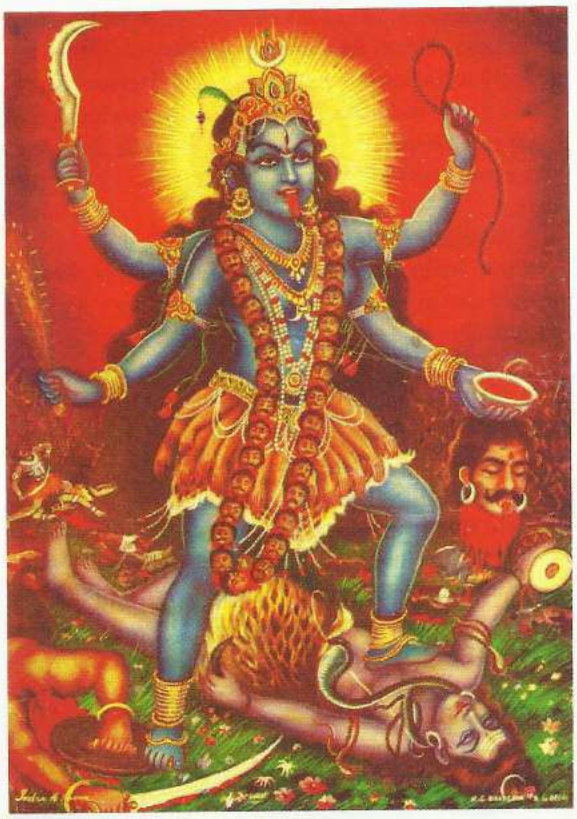
O Arquétipo mais forte desta nuance na Árvore da Vida é a do "*Destruidor do Ego*". A Essência de Geburah voltada para dentro de nós mesmos, que vai consumir e destruir tudo aquilo que não é mais necessário para que o novo possa renascer.



Kali

Kali personifica os três aspectos do ato cósmico, que se revelam na criação, na preservação e na aniquilação. Ela é a divindade mais misteriosa de todas as ordens religiosas indianas – no Budismo, no Jainismo, entre os seguidores de Vishnu ou Shiva, ou qualquer outra.

Ela faz gestos que asseguram a ausência de Medo (*Abhaya*) e Benevolência (*Varada*), definindo perpetuamente sua disposição mental mais profunda. Porém, em contraste, a aparência da Deusa inspira sentimentos de espanto e terror, espalhando a morte com a espada nua que carrega em uma de suas mãos e se alimentando com o sangue que jorra dos corpos que mata. Os instrumentos de destruição, para ela, são meios de preservação. Seu caminho de passagem para a vida é através da moradia que Ela escolheu – o terreno de cremação, iluminado por piras queimando e cheio dos ecos de gritos dos chacais e dos fantasmas, que pairam sobre cadáveres desmembrados.

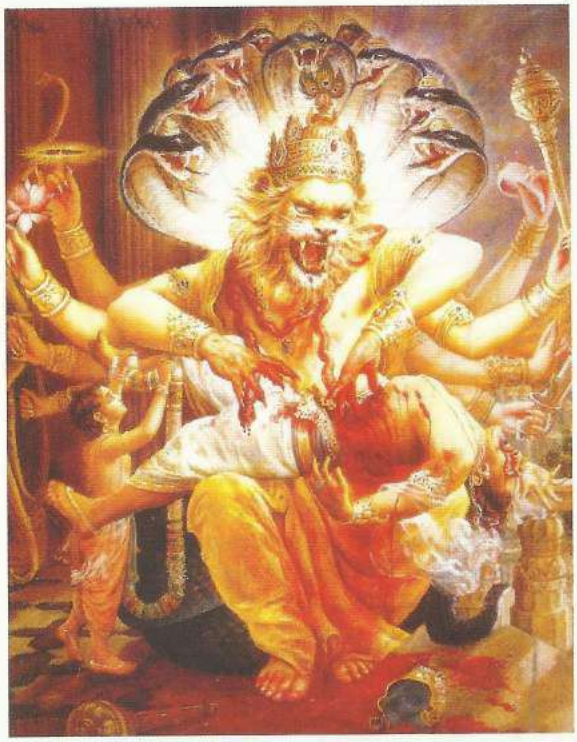


A Deusa mais sagrada, Kali, partilha sua moradia com terríveis monstros que comem carne humana (pishachas) e é representada montada sobre um cadáver. Ela ama Shiva, mas só se une com o seu cadáver (shava), seu corpo passivo e morto, sendo ela própria o agente ativo. Ela se alegra com a destruição e ri, mas apenas para fazer com que os quatro cantos da Terra e do Céu tremam de terror. Sendo uma mulher, Kali gosta de se enfeitar, mas seus ornamentos são uma guirlanda ou um colar de cabeças humanas decepadas, um cinto com braços humanos cortados, brincos com cadáveres de crianças, braceletes de serpentes – tudo com aparência horrível e lamentável.

Narasimha

A narrativa purânica diz que um demônio muito poderoso quis solicitar ao criador Brahma a bênção da imortalidade. Brahma disse que a imortalidade era algo impossível de ser obtida já que ela não faz parte da criação (todo ser criado deve ser mortal).

Por esperteza esse demônio (Hiranyakshipu) pediu a Brahma que não fosse morto por qualquer criatura jamais criada, ou por qualquer criatura nascida de uma mãe, de um pai, de um ventre, de um ovo ou gerada por qualquer outra entidade viva criada, nem de dia nem de noite, que não morresse em um canto de lugar algum, nem na terra, nem na água e nem no ar, que não fosse morto por qualquer tipo e arma, que o metal jamais perfurasse sua carne, que sempre estivesse livre de doenças provocadas por microrganismos, que sempre fosse protegido de catástrofes naturais e que o seu próprio corpo e mente não fossem jamais causa da sua morte.



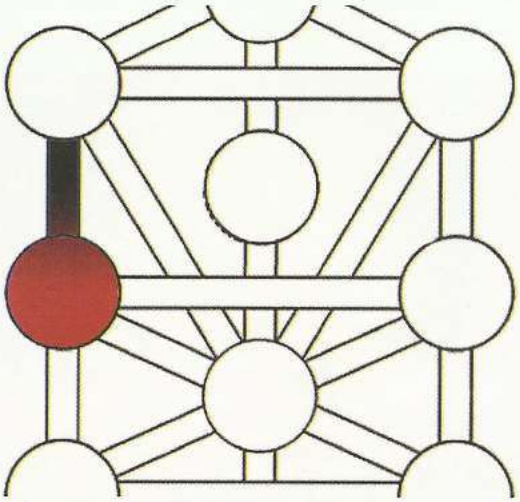
Hiranyakashipu tornou-se um flagelo para toda a criação, vivendo sempre em busca de prazeres mundanos, tais como ouro (hyranya) e cama farta (kashipu), rapinando a própria espécie e todas as demais.

Seu filho, o humilde Praladha, invocou o poder de Vishnu para protege-lo do seu pai que não suportava que seu filho fosse seu devoto. Vishnu encarnou como Narasimha (metade homem metade leão) e cumpriu as bênçãos proferidas por Brahma: a sua forma era inusitada e jamais havia sido criada por Brahma, ele surgiu do meio de um pilar de pedra e não foi gerado por uma mãe, pai, ventre, ovo, etc., a morte ocorreu no crepúsculo, nem de dia e nem de noite, Narasimha o matou sobre o seu joelho usando a unha para estripá-lo (sobre o joelho é o tipo de "lugar nenhum," nem na terra, nem na água e nem no ar, e a unha não é um arma de metal) e foi assim que o demônio morreu gozando de excelente saúde.

Narasimha representa o fim de qualquer mal, não importa seu poder ou qualquer limite que seja imposto. Quando há uma vontade, há uma maneira.

GEBURAH-BINAH

A Restrição de Binah dentro da esfera de Geburah caracteriza o Arquétipo do general, do líder militar e comandante de legiões ou exércitos.



Guan Yu

Guan Yu, mais conhecido como Kwan Kung, foi um dos maiores guerreiros da China Antiga, ele era muito forte e temido por seus inimigos, um dos guerreiros mais leais e irmão jurado de Liu Bei e de Zhang Fei, teve também um filho adotivo, Kwan Ping. Kwan Yu foi o inventor de uma das armas mais famosas, que se encontra dentro do kung fu, o guan dao (ou kwan tao), que pesava 50 kg.

Guan Yu como Sangharama Bodhisattva (1736)

Foi morto em batalha contra o reino de Wu. Suas habilidades foram usadas em combinação contra o temivel Lu Bu, mas os três irmãos não tiveram chance. Após a morte de Lu Bu, Kwan Yu pegou para si o cavalo de Lu Bu, o lendario "Lebre Vermelha" que de acordo com a lenda corria 1000 léguas em um dia.

Bishamonten

No Japão, Bishamonten é tido como um deus da guerra e dos guerreiros vestido de armadura e punidor dos malfeitores.

O Bishamon é retratado segurando uma lança em uma mão e uma pequena pagoda em outra mão sendo esse último o símbolo da casa divina do tesouro, cujos conteúdos ele ambos os guarda e entrega. Embora sendo um deus guardião do tesouro, ele não deve ser confundido com bens materiais. O tesouro representa os ensinamentos de Buda.

Estátua de Bishamonten, Asian Art Museum

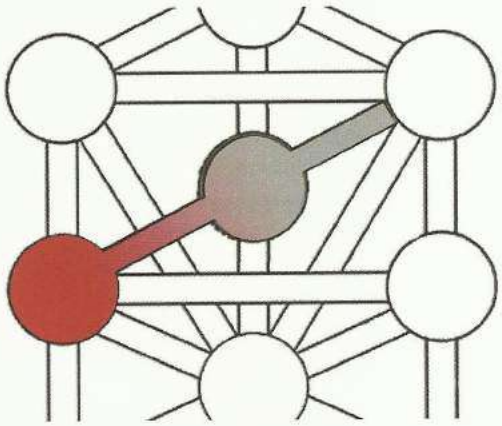
No folclore japonês, ele é um dos Sete Deuses Japoneses da Sorte. Bishamonten pode aparecer acompanhado da esposa e deusa *Kichijouten*. Contos miraculosos sobre o deus aparecem em várias coleções e foi um dos deuses mais adorados no final da era Heian. Algumas imagens de Bishamons o mostram sendo ajudado pela deusa Jiten.

Lehahiah

O Anjo Lehahiah, significando "*Deus Clemente*", se situa na esfera de Geburah e trabalha com assuntos relacionados à esfera de Binah. Quem nasce nestes dias procura estar de bem com a vida e consequentemente com as pessoas. Apesar de ser talentosa, no trabalho evita entrar em decisões conflitantes de todas as formas e caso sinta que algo está se tornando motivo de disputa, sai de campo. Isso a faz parecer uma pessoa que foge de suas responsabilidades, porém, nos momentos de maior dificuldade, mostra o quanto seu espírito pacificador é importante.

GEBURAH-HOCHMA

Os Arquétipos relacionados com a nuance de Hochma dentro de Geburah incluem deuses do Trovão, das Tempestades e das Guerras, sendo muitas vezes confundidos com arquétipos de Chesed (por exemplo, a dificuldade em se classificar Thor em relação a Odin, por exemplo, pois Odin também é uma nuance de Hochma, só que dentro de Chesed, como veremos adiante).



Thor

Na mitologia nórdica, Thor é o deus que empunha o martelo Mjolnir, e e está associado aos trovões, relâmpagos, tempestades, árvores de carvalho, força, proteção da humanidade e também a santificação, cura e fertilidade.

Em última análise decorrente da religião protoindo-europeia, Thor é um deus devidamente destacado em toda a história registrada dos povos germânicos, a partir da ocupação romana de regiões da Germânia, para as expansões tribais do período de migração, a sua alta popularidade durante a era viking. Dentro do período moderno, Thor continuou a ser reconhecido no folclore rural de todas as regiões germânicas, é frequentemente referido em nomes de lugares e o dia da semana Thursday /Donnerstag (Quinta-feira) ou Dia de Thor, é utilizado desde o período pagão até os dias de hoje.

Filho de Odin, Thor era grande para um deus, extremamente forte, podendo comer uma vaca em uma refeição. Thor era ruivo e adorava disputas de poder e era o principal campeão dos deuses contra seus inimigos, os gigantes de gelo.

Os fazendeiros, que apreciavam sua honestidade simplória e repugnância contra o mal, veneravam Thor em vez de Odin, que era mais atraente para os que eram dotados de um espírito de ataque, ou que valorizavam a sabedoria. A arma de Thor era um martelo de guerra mágico, chamado Mjolnir com uma enorme cabeça e um cabo curto e que nunca errava o alvo e sempre retornava às suas mãos. Ele usava luvas de ferro mágicas para segurar o cabo do martelo e o cinturão Megingjard que aumentava sua força em dez vezes.

Thor, em seu Carro de Guerra, contra os Jotnar, (1872) por Mårten Eskil Winge

Os antigos escritores (Saxo, Adam de Bremen, Aelfric, Snorri) identificaram Thor com o deus greco-romano Júpiter porque ambos são filhos da Mãe-Terra, comandante das chuvas, dos raios e trovões, são protetores do mundo e da comunidade cujo símbolo era o carvalho, representando o tronco da família.

Os animais de ambos deuses era o carneiro, o bode e a águia. Thor era sempre apresentado com seu martelo e Júpiter com seu cetro. Thor matou a serpente Jormungand e Júpiter o dragão Tifon.O historiador Tácito identificou Thor com Hércules, por causa de seu aspecto, força, arma e função de protetor do mundo.

No Ragnarok, a tarefa de Thor era matar a cruel *Jormungand* ou Serpente Midgard, uma serpente tão grande que envolve a Terra, cria de Loki, mas ele morre na batalha.

Indra

Indra é o deus das tempestades e do fogo no hinduísmo, filho de Aditi com o sábio Kasyapa. Rei de todos os deuses no passado, perdeu importância no período pós-védico. A lenda relata sua fúria quando seus seguidores abandonaram seu culto e passaram a venerar Krishna. Quando Indra enviou uma tempestade para puni-los, eles oraram a Krishna, que ergueu uma montanha para protegê-los da força da tormenta.

Diz-se que Indra não é propriamente um indivíduo, mas o nome genérico para o rei dos céus. Ao executar certos sacrifícios e penitências, um mortal pode ascender ao paraíso e tornar-se o rei dos céus. Seu reino deve durar até que outra pessoa torne-se elegível para sua posição. Diz-se que, ao executar mil sacrifícios de Ashwamedha, uma pessoa torna-se elegível para ser Indra. Assim sendo, o Indra em exercício sempre teme por sua posição e permanece atento aos mortais que realizam sacrifícios e penitências, cuidando para que eles não cumpram as condições para destroná-lo.

Iehuiah

Anjo que cuida dos aspectos de Hochma dentro da esfera de Geburah. Este anjo ajuda a conhecer as pessoas que prejudicam seus semelhantes através da traição e a destruir os projetos maldosos dos invejosos. Protege os nobres e os coroados de luz.

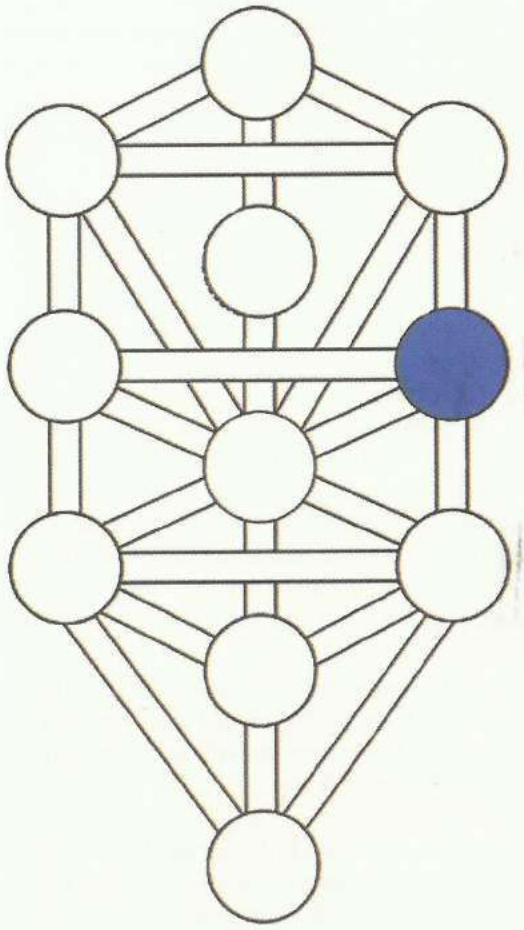
"Quem nasce sob esta influência, será considerado um arquiteto das obras de Deus. Defensor do mundo angelical, sua luta será sempre defender o bem. Compreensivo, simpático, amoroso, será sempre muito bem relacionado e terá o reconhecimento de todos. Saberá controlar seu mundo inferior, adaptando-se à realidade e não permitindo que as ilusões sobressaiam".

- Athanasius Kircher

Chesed

Chesed é o pai amoroso, o protetor e o preservador, assim como Chokmah é o Engendrador de Tudo. Ela continua a obra de Chokmah, organizando a preservando aquilo que o Pai de Tudo gerou. Ela equilibra com a Misericórdia a Severidade de Geburah. É anabólica, ou ascendente, em oposição ao catabolismo descendente de Geburah.

- Dion Fortune



Título: Chesed, Gedulah, Misericórdia, Amor, Glória, Grandeza, Majestade.
(Em hebraico: Cheth, Sameck, Daleth.)
Inteligência: Coesiva ou Receptiva.
Imagem: Um poderoso Rei Coroado.
Localização na Árvore: Centro do Pilar da Misericórdia.
Planeta: Júpiter
Texto Yetzirático: O Quarto Caminho chama-se Inteligência Coesiva ou Receptiva, porque contém todos os Poderes Sagrados, dele emanando as virtudes espirituais com as suas essências mais requintadas. Tais poderes emanam uns dos outros por virtude da Emanação Primordial, a Coroa Mais Elevada, Kether.
Nome Divino: El.
Arcanjo: Tzadkiel.
Qlippoth: Gasheklah.
Coro Angélico: Chasmalin.
Chakra Cósmico: Tzedek, Júpiter.
Chakra: Vishuda.
Experiência Espiritual: Visão do amor.
Virtude: Caridade.
Vícios: Gula.
Simbolos: A figura sólida, o Tetraedro, a Pirâmide, a Orbe, o Bastão, o Cetro, o Cajado, o Santo Graal.
Arcanos do Tarot: os 4 Quatros
Cor em Atziluth: Violeta-intenso.
Cor em Briah: Azul.
Cor em Yetzirah: Púrpura-intenso.
Cor em Assiah: Azul-intenso, salpicado de amarelo.
Nota Musical: Lá
No Reino Animal: Centauro, Unicórnio, Pégasus
No Reino Mineral: Estanho (metal), Safira Azul (gema)
No Reino Vegetal: Carvalho, Hortelã, Bálsamo, Oliva, Sage, Guiné, Espinheira Santa, Malva e Anis Estrelado
Corpos: Inteligência Receptiva
Parte do Corpo Físico: Braço esquerdo
Número: 4

Descrição

A palavra hebraica utilizada no Antigo Testamento é Chesed. Tem (principalmente) dois significados: um mais legalista no sentido de "cumprir aquilo que foi acordado" ou dar ao outro "aquilo que lhe é devido segundo o previamente acordado"; num segundo sentido, mais intuitivo, espiritual, assume o significado de ato gratuito e espontâneo de bondade e amor.

Quarta Sephirah Chesed se situa abaixo de Hochma. É a misericórdia. Representa o desejo de compartilhar incondicionalmente. Representa a vontade de doar tudo de si mesmo e a generosidade sem preconceitos, a extrema compaixão.

Caminhos

Vav - Entre Hochma e Chesed.
Teth - Entre Chesed e Geburah.
Yod - Entre Chesed e Tiferet.
Kaph - Entre Chesed e Netzach.

Chesed

A última e derradeira esfera antes do chamado Abismo, o grande precipício que separa a Tríade Suprema de Sephiroth do restante da árvore da Vida, está a Esfera de Chesed, a Misericórdia. Abaixo dela estão as cinco Sephiroth que, combinadas com Chesed, chamamos de "Microprosopos" (o Rosto Menor): São elas Geburah, Tiferet, Netzach, Hod e Yesod.

O Abismo assinala os limites do Ser, separando as Águas do Reino do Espiritual Pleno, formando uma configuração de extremo simbolismo e importância no estudo da Árvore da Vida.

Na Manifestação da Árvore da Vida, a descida da pomba até Chesed marca o primeiro momento onde algo pode ser compreendido; o primeiro momento de existência de uma ideia no Microprosopos; a manifestação real de algo que nossas mentes finitas podem conceber.

Chesed é a quarta Sephira, imediatamente abaixo de Hochma e localizada no centro do Pilar da Misericórdia, fazendo balanço com Geburah (o Rigor). Como já observamos nas outras Esferas, podemos entender que Chesed é Hochma em um arco inferior e Netzach em um arco superior. Ela recebe suas emanações de Binah (Saturno) e as reflete para Geburah (Marte, que, por sua vez, é Saturno em um arco inferior).

Chesed representa a figura do Rei. O Rei Administrador, centrado em seu Trono de prosperidade e inteiramente responsável por todo o Reino (Malkuth) abaixo de si. Cabe ao Rei conhecer cada um de seus súditos e entender a potencialidade de todos eles para que melhor possa direcioná-los na administração do reino. Chesed é o pai amoroso, o protetor e o preservador; Chesed é o curador do museu, o dono da biblioteca e o chefe do laboratório da mente.

Napoleon Bonaparte, de Jean Ingres (1806)

Este aspecto é muito bem trabalhado na Imagem Mágica de Chesed: um Rei em seu trono, em contrapartida a Geburah, que é o Rei em seu Carro de Guerra.

Compreendemos melhor a função de Chesed quando a comparamos com a função de Geburah. Em nosso corpo, precisamos primeiro ingerir nutrientes através dos alimentos, para em seguida aproveitar tudo que for útil e expelir as toxinas e os restos que não são mais apropriados. Chesed absorve todo o conhecimento da Árvore, cabendo a Geburah depurar e limpar o que não seja adequado para aquela estrutura.

Em uma Loja Maçônica ou Hermética, estas funções são exercidas pelo Hospitaleiro e pelo Tesoureiro.

Cabe ao Tesoureiro o rigor para arrecadar os metais e os recursos da loja, que serão então gerenciados e direcionados pela misericórdia do Hospitaleiro em alguma causa benemerente.

Chesed, sendo a primeira esfera do Microprosopos, representa a formulação da ideia arquetípica; a concretização de algo completamente abstrato ou intangível até agora. Quando o princípio abstrato de alguma atividade é formulado em nossas mentes, estamos trabalhando na esfera de Chesed. Sua atribuição como *Planejador*, portanto, não é feita à toa.

"Suponhamos que um explorador contemple, do alto de uma montanha, uma região recentemente descoberta e comprove que as planícies que se estendem para além da costa são férteis e que são cortadas por um rio que abre caminho até o mar através de um vale na cadeia de montanhas. Ele pensa na riqueza agrícola das planícies, nas facilidades de transporte que o rio oferece e imagina um porto no estuário, pois sabe que o escoadouro do rio forma, com toda certeza, um canal que permitiria a passagem dos navios. Em seu olho mental, ele vê os ancoradouros, os armazéns, as lojas a as habitações. Pergunta a si mesmo se as montanhas contêm minérios a imagina uma estrada de ferro ao longo do rio a com ramificações pelos vales. Vê a chegada dos colonizadores e deduz que eles terão necessidade de uma igreja, um hospital, um cárcere, o ubíquo botequim. Sua imaginação traça a rua principal da cidade, a resolve adquirir os terrenos das esquinas para que possa prosperar, ele mesmo, com a prosperidade geral da nossa cidade. Ele vê tudo isso enquanto a floresta virgem cobre a costa a fecha as passagens da montanha. Mas, como sabe que as planícies são férteis a que o rio cruza as montanhas, ele contempla em termos de primeiros princípios os desenvolvimentos que se farão necessários. Enquanto sua mente assim opera, ele está funcionando na Esfera de Chesed, saiba-o ele ou não".

- Dion Fortune

No exemplo dado, a mente do explorador viaja no tempo e no espaço até os confins de Hochma e traduz suas intenções para algo que lhe seja compreensível, dentro dos limites de sua cultura e do seu cabedal de informações, que serão seus limitantes. O processo concretiza na mente do explorador as metas e o planejamento do que virá a seguir, que dependerá de todo o esforço de Geburah para se manifestar finalmente na esfera material (Malkuth). Somente a união das esferas de Chesed e Geburah poderão tornar a obra uma realidade: o explorador pode sonhar com torres de ouro puro decorando sua cidade recém planejada, mas isso demandará esforços que talvez sejam impossíveis de serem realizados.

Vemos que Chesed é o arco superior de Netzach; sendo, portanto, a origem de todo o processo criativo primordial no trabalho de qualquer artista. A Iniciação em Chesed inclui a capacidade de trabalhar acima das ilusões de Maia, observando as ideias arquetípicas da humanidade. Desta forma, se torna capaz de trabalhar com imagens da mesma maneira que um matemático trabalha com símbolos e números.

O Reino jamais poderá ficar completo sem um Rei que o governe adequadamente.

Um dos cargos mais importantes e mal compreendidos dentro das Ordens Iniciáticas é o do papel de Mestre. Muitas escolas definem este termo de maneira diferente, chegando a incluir os adeptos mais velhos entre esta definição. Porém, o título de Mestre deveria ser conferido APENAS a espíritos desencarnados, livres das redes de renascimento e morte. Na tradição esotérica ocidental, o grau de Adeptus Exemptus é atribuído a Chesed, indicando o termo em latim "exemptus" (ou seja, "isento" de Karma). Muitos encarnados acabam recebendo o título de Mestre em algum ponto da caminhada, mas digo que devemos fazer uma distinção entre aqueles irmãos mais velhos com alguma missão ainda na Terra. Porém, enquanto um Adepto estiver encarnado, estará sujeito, em algum grau, às debilidades humanas e às limitações impostas pela velhice e pela saúde física. Até não se ter liberado da Roda e não funcionar como Consciência Pura, não escapará por completo às limitações humanas; por conseguinte, não se pode ter nele a mesma confiança que se pode depositar nos verdadeiros Mestres desencarnados.

O ponto de contato entre os Mestres e seus discípulos humanos está em Hod, a Sephirah da Magia Cerimonial, formando o caminho oculto da Árvore intitulado "*Discípulo*", que trabalha a jornada do aluno ao professor, passando por trás do Sol.

A Imagem Mágica de um Rei sentado em seu Trono reflete a estabilidade e paz do reino; não um rei em marcha em seu carro de guerra. Os títulos adicionais (Majestade, Amor) confirmam o conceito de um rei benevolente, que governa para o bem de seus governados.

Chesed lida com a fartura e a prosperidade. Sua virtude é a Caridade enquanto seu vício é a Gula, em todos os aspectos. A pergunta que o iniciado se faz é "o que fazer com os excessos?". A gula nos induz a tomar mais do que temos direito nas divisões, enquanto a caridade nos ajuda a lidar com a fartura que esta esfera nos propicia.

O Número místico de Chesed é o quatro, representado como um quadrado, e qualquer talismã de júpiter é sempre disposto nesta forma. O Ponto é atribuído a Kether, a Linha a Hochma, o Plano a Binah e o Sólido Tridimensional a Chesed. A forma da cruz atribuída a Chesed é a Cruz Templária de quatro braços iguais, que representam os quatro elementos em equilíbrio.

O Orbe, o bastão, o cetro e o cajado são alguns dos símbolos atribuídos a esta Esfera, e expressam diretamente o poder de governar e conduzir um povo de um Rei.

De acordo com o Sepher Yetzirah, o Quarto Caminho chama-se "*Inteligência Coesiva*". Podemos compreender claramente o sentido dessas palavras se considerarmos Chesed através do símbolo do Rei sentado em seu trono, organizando os recursos e prosperidade do reino a esforçando-se para que todas as coisas se equilibrem para o bem comum.

EMANAÇÕES DE CHESED

Dominações

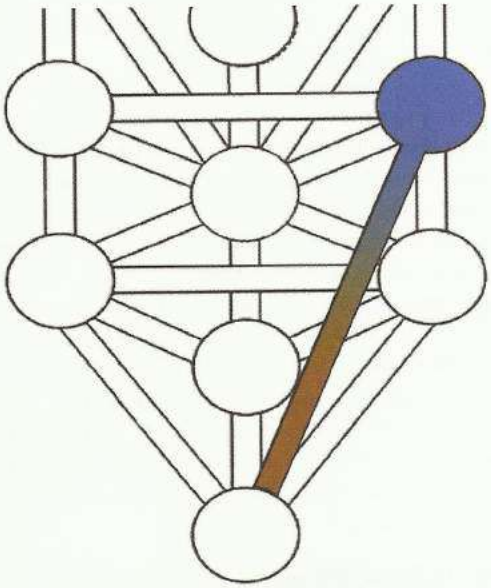
É o nome dado à categoria angelical que auxilia nas emergências ou conflitos que devem ser resolvidos imediatamente. São os executivos, os governantes de todos os grupos angelicais situados além deles. As Dominações decidem o que deve ser feito para cumprir a Vontade Divina, incluindo as obrigações cotidianas. Tudo fazem para que o Universo continue a sua trajetória habitual. Embora receba ordens dos Querubins e raramente entram em contacto com as pessoas, ainda assim estão ligados à nossa realidade.

Príncipe Tsadkiel (Chesed-Kether)

Tsadkiel, Príncipe das Dominações, auxilia nas emergências e processos de todas as naturezas que implicam em julgamento. É o príncipe da profecia e da inspiração, ligado às artes e ao ensino. Traz ideias transformadoras, para concretizar as metas das pessoas fracas e desanimadas. É retratado sempre carregando em suas mãos um pergaminho.

CHESED-MALKUTH

A Nuance de Malkuth dentro de Chesed evoca o arquétipo de "senhor das profundezas", ou dono das riquezas minerais do solo. Assim como as deusas-mãe costumam ser reverenciadas pelo que a terra fornece nos campos e plantações, esta nuance trata dos deuses das minas e escavações, senhores das riquezas que precisam ser exploradas no interior da Terra.



Plutão

Plutão é como ficou conhecido o deus dos mortos e das riquezas na mitologia romana, após a introdução dos mitos e da literatura gregas é que: originalmente, não possuíam os romanos uma noção de um reino para a felicidade ou infelicidade pós-morte, como o Hades grego - senão uma imensa cavidade, chamada Orco, que mais tarde passou a identificar-se com o submundo grego. Ao deus que o comandava, então, incorporaram Hades, sob o seu epíteto de Pluto. A grande diferença entre os dois deuses é que Plutão era basicamente o senhor das riquezas encontradas no subterrâneo e não era uma divindade temida, mas reverenciada.

Era filho de Saturno e de Réia e irmão de Júpiter e Netuno. Quando Júpiter fez a partilha do Universo, deu a Plutão o Império Subterrâneo. Plutão era tão negro e tão feio, que não conseguia encontrar mulher que o aceitasse para casar. Por isso resolveu roubar Prosérpina, filha de Júpiter e de Ceres - Deusa da Agricultura - quando ela ia a caminho da fonte de Aretusa, na Sicília, para buscar água. Plutão é representado com uma coroa de ébano na cabeça e as chaves dos infernos na mão, num coche puxado por cavalos negros.

Plutão na visão de Polidoro Caldara da Caravaggio (1543)

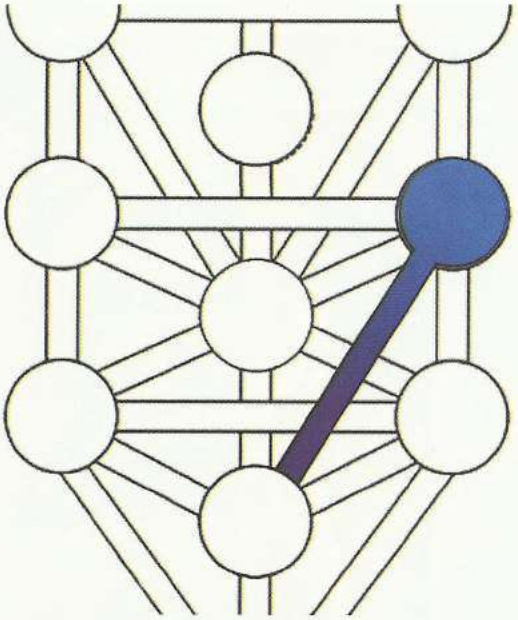
Em sua homenagem era celebrado um grande festival em fevereiro, quando então eram-lhe ofertados sacrifícios de touros e cabras negros (chamados de *Februationes*) por um sacerdote caracterizado por uma coroa de cipreste, e com a duração de doze noites.

Dis Pater

Dis Pater, ou Dispater era o deus romano (gaulês) do submundo, mais tarde incorporado por Plutão ou Hades. Originalmente um Deus Ctônico de Riquezas, Terras Agrícolas Férteis e Riquezas Minerais no Subsolo, mais tarde foi comumente equiparada com as divindades romanas Plutão e Orcus, tornando-se uma divindade do submundo.

CHESED-YESOD

A nuance de Yesod dentro de Chesed diz respeito aos Grandes Deuses das Águas, sejam elas Símbolos para o Grande Inconsciente Coletivo, dos Reinos do Subconsciente de cada um ou como Arquétipo dos Sete Mares.



Poseidon

Deus do mar e dos lagos, Poseidon provocava as tormentas marítimas e comandava as ondas, além de poder abalar os rochedos costeiros com seu tridente. Também fazia as fontes aparecerem. No entanto, os rios não estavam sujeitos a ele.

Quando os mortais passaram a viver em cidades, os deuses entraram em disputa para serem os padroeiros das principais. No caso de Poseidon, a primeira disputa foi com Atena, para ver quem seria o Patrono da cidade-Estado de Atenas. Enquanto Poseidon presenteou os habitantes com uma fonte na Acrópole, Atena lhes entregou uma oliveira, a que os atenienses preferiram, dando a vitória à deusa. Aborrecido, Poseidon provocou uma inundação na planície de Elêusis.

Poseidon, em uma versão moderna para um videogame.

Poseidon também participou de uma competição a respeito de Argos, defrontando-se com Hera. Como a deusa vencesse a disputa, Poseidon amaldiçoou a cidade e secou todas as fontes da região. Porém, nesse meio tempo, chegou a Argos Dânaos e suas 50 filhas, as Danaides, e Poseidon se apaixonou por uma delas. A Danaide Amimone fez o deus perdoar a cidade e a água voltou a jorrar das fontes.

Juntamente com Apolo e com o mortal Éaco, Poseidon trabalhou na construção da muralha de Tróia, porém, como Laomêdon, o rei da cidade, recusou-se a lhe pagar pela obra, o deus fez sair um monstro do mar e mandou-o dizimar a população troiana. Desde então, Poseidon tonou-se inimigo dos troianos e, durante a guerra com os gregos, tomou o partido destes.

Netuno

Netuno é o deus romano do mar, inspirado no deus grego Poseidon. Filho do deus Saturno e Ops, irmão de Júpiter e de Plutão. Originariamente é o deus das fontes e das correntes de água, dos terremotos e criador dos cavalos.

Triunfo de Netuno, Museu de Sousse

Deus inseparável dos cavalos, senhor das ninfas, sereias e sereias dos lagos, rios e fontes, tem ao seu lado sereias, nereidas e tritões. Netuno não veste roupas luxuosas, já que sua aparência já é suficiente para demonstrar o seu poder. O deus romano tem o mar como sua morada, pode provocar as mais terríveis tempestades e tormentas, até as ondas mais pacíficas e tranquilas, e por isso é provocado com pouca frequência, apenas por motivos importantes.

Netuno teve muitos amores, a maioria passageiros. Sua principal esposa foi Salácia (contraparte romana de Anfitrite) uma nereida, que lhe deu como filho os tritões, monstros marinhos com rostos humanos barbados e com caudas como a dos golfinhos. Outras esposas foram Hália, Amimona, Toosa (que com ele teve Polifemo), Ceres, Medusa (com quem teve Pegaso e Crisaor) e Clito (que teve como filho mais velho Atlas).

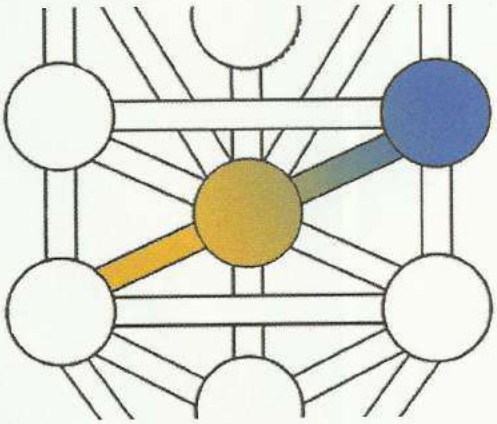
Vasahiah

Anjo que cuida dos assuntos de Yesod dentro da Esfera de Chesed. Este anjo é invocado para proteger contra demanda judicial. Favorece a graça e a clemência para os grandes empresários. Influencia os juristas, os advogados e os magistrados - é um anjo da justiça.

Quem nasce sob esta influência será amável, espiritualizado e modesto. Terá excelente memória e falará qualquer idioma com facilidade. Será um grande estudioso e sua vida rica em experimentar de tudo um pouco. Deseja que todos, independente de raça, credo ou cultura, sejam merecedores das mesmas oportunidades de vida.

CHESED-HOD

A Nuance de Hod dentro da Esfera de Chesed trabalha com os Arquétipos dos Senhores do Conhecimento. Druidas, Magos, Estudiosos e Grandes detentores do conhecimento e do aconselhamento. São os vizires, escribas, tutores e os grandes professores dos heróis solares.



Odin

Odin é considerado o deus principal da mitologia nórdica atual e também conhecido como "*Pai de Todos*"

Seu papel, como o de muitos deuses nórdicos, é complexo; é o deus da sabedoria, do conhecimento, da guerra e da morte, embora também, em menor escala, da magia, da poesia, da profecia, da vitória e da caça.

Odin morava em Asgard, no palácio de Valaskjálf, que ele construiu para si, e onde se encontra seu trono, o Hliðskjálf, onde podia observar o que acontecia em cada um dos nove mundos. Durante o combate brandia sua lança, chamada Gungnir, e montava seu corcel de oito patas, chamado Sleipnir.

Odin Pai de Todos, de Alexander Murray (1865)

Era filho de Borr e da *Jotun* (gigante) Bestla, irmão de Vili e Vé, esposo de Frigg e pai de muitos dos deuses, tais como Thor, Baldr, Vidar e Váli. Na poesia escáldica faz-se referência a ele com diversos *kenningar* (título) e um dos que são utilizados para mencioná-lo é *Allföðr* (Pai de Todos).

Como Deus da Guerra, era encarregado de enviar suas filhas, as Valquírias, para recolher os corpos dos heróis mortos em combate, os einherjar, que se sentam a seu lado no Valhalla de onde preside os banquetes. No fim dos tempos Odin conduzirá os deuses e os homens contra as forças do caos na batalha do fim do mundo, o Ragnarök.

Importante mencionar a passagem do *Sacrifício de Odin*, no qual ele se crava em Yggdrasil com sua própria lança e ali permanece durante nove dias e nove noites, recolhendo todas as folhas das árvores que caíam. Com elas, através de suas ranhuras, Odin descobre as Runas e as utiliza como fonte de seu poder.

Merlin

Merlin é um mago, profeta e conselheiro do rei Artur nas lendas e histórias do Ciclo Arturiano. Surgido pela primeira vez em obras do século XII, o personagem tornou-se um dos mais populares das lendas arturianas.

Merlin teve grande popularidade na Idade Média e foi personagem importante de muitos romances escritos em francês e inglês, como o ciclo do Lancelote-Graal (ou Vulgata) do século XIII.

Merlin torna-se conselheiro de Artur no início do seu reinado, e guia o rei para que obtenha Excalibur da Dama do Lago. Porém, antes do episódio da busca do Santo Graal, Merlin apaixona-se por Viviana, que aprende magia como ele e termina aprisionando o mestre numa prisão encantada.

Thomas Malory, na sua famosa Morte de Artur (século XV), também retrata Merlin como um conselheiro sábio do rei Artur e seu final como vítima de Viviana, permanecendo com estas características na imensa maioria das obras futuras sobre o tema.

Importante notar que o Arquétipo de Merlin, ou "*aquele que detém o grau de maior conhecimento dentro da trama*" permanece constante e poderoso na cultura popular até os dias de hoje, servindo de modelo para magos como Gandalf, Dumbledore, Elminster e muitos outros.

Lecabel

Anjo que cuida dos assuntos de Hod dentro da Esfera de Chesed. Este anjo protege as pessoas que trabalham com a agricultura e é invocado para se obter luzes na resolução dos problemas mais difíceis.

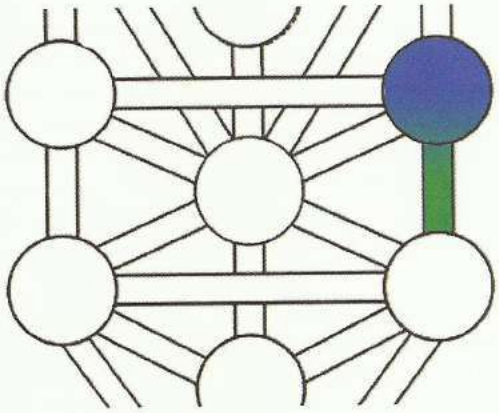
Quem nasce sob esta influência é dotado de muita coragem para enfrentar os mais difíceis obstáculos; mas deverá ter cautela com o poder, pois o abuso do domínio é tão prejudicial quanto a força bruta.

Segundo Athanasius Kirscher, "*terá proteção natural e sua fortuna virá pelo seu talento. Seu "eu" superior programa em seu "eu" interior, um dom magnífico para estudar e aplicar seus conhecimentos na natureza, para o bem estar da comunidade*".

O Arquétipo de Merlin permanece forte na cultura popular, servindo de modelo para inúmeros Magos como Gandalf (O Senhor dos Anéis), Dumbledore (Harry Potter) e Elminster (Forgotten Realms).

CHESED-NETZACH

O Arquétipo de Netzach dentro de Chesed trabalha com Deusas celestiais, rainha dos deuses e com poder equivalente a seus cônjuges.



Hera / Juno

Hera, no mito grego, é a deusa das bodas, da maternidade, do céu e das esposas, equivalente de Juno no mito romano. Irmã e esposa de Zeus, é a rainha dos deuses, e patrona da fidelidade conjugal.

Estátua de Hera, Museu do Louvre

Majestosa e solene, muitas vezes coroada com os polos (uma coroa alta cilíndrica usada por várias deusas), Hera é geralmente representada ostentando na mão uma romã, símbolo da fertilidade, sangue e morte, e substituto das cápsulas da papoula de ópio. A vaca e, posteriormente, o pavão eram seus animais simbólicos principais

Retratada como ciumenta e agressiva contra qualquer relação extra-conjugal, odiava e perseguia as amantes de Zeus, e os filhos bastardos gerados desses relacionamentos. Tentou, dentre alguns exemplos, matar Hércules ainda no berço. A única exceção era Hermes e sua mãe Maia, que a deusa até admirava pela astúcia e beleza.

Juno e Argos, pintura de Granger (1942)

Como patrona da matrimônio, odiava adúlteros e, por isso, não raro era invocada por seus devotos para castigar cônjuges infiéis.

Possuía sete templos na Grécia antiga. Usava uma pena do seu pássaro como marcação de seus locais sagrados, e aparecia aos mortais apenas como um par de olhos. Daí seu epíteto, "*de garços olhos*", segundo o Poeta.

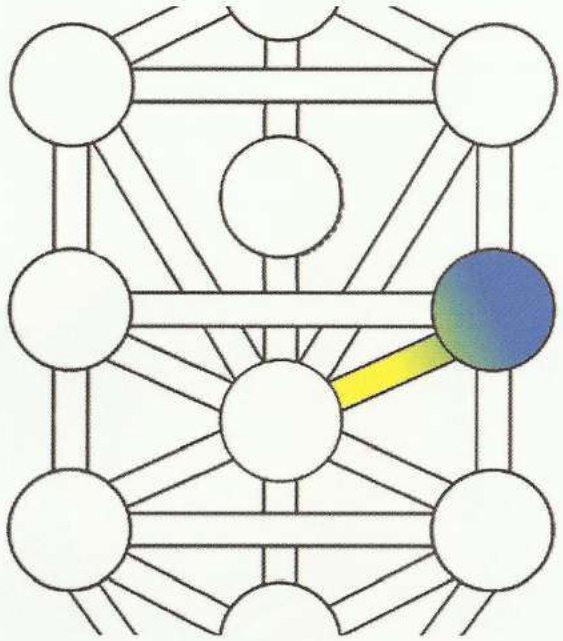
Omael

Anjo que cuida dos assuntos de Netzach dentro da Esfera de Chesed. Este anjo ajuda as pessoas que estão em desespero a ter mais paciência. Domina a proteção ao reino animal e influi na perpetuação das espécies e das raças. Influencia os químicos, os médicos e os cirurgiões.

Quem nasce sob esta influência é extremamente justo e vive em harmonia com seu universo. Por ser superprotegido por seu anjo, terá uma confiança inabalável em si mesmo e lutará sempre por grandes ideais.

CHESED-TIFERET

Os Arquétipos de Chesed nesta nuance são os pontos de inspiração para os poetas, magos, reis e buscadores. Representam aquela Verdade e Perfeição a ser buscada, mas nunca encontrada, pois a Verdadeira Perfeição não existe! De acordo com o hermetismo, uma vez que o Mago chega ao ponto em que desejava, um novo horizonte se abre à sua frente, fazendo com que esta procura se torne uma busca infinita, cada vez maior.



A Inspiração ou Sabedoria, em alegoria, faz com que os sábios sempre a persigam. A "*Anima Mundi*", ou a Alma do Mundo, sempre alguns passos à nossa frente, sempre desbravando e abrindo caminho para que aqueles que nela crêem possam caminhar em sua direção, sem, contudo, jamais encontrá-la.

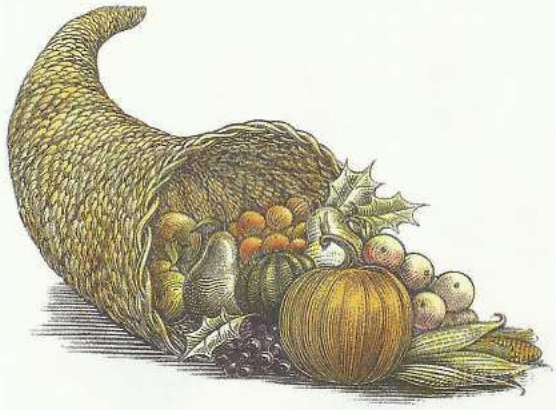
Atalanta Fugens, 1617

Cornucópia

Do latim *Cornu Copiae* ou "corno da abundância", de cornu ou "chifre" e copiae ou "abundância, muitos recursos, posses".

Cornucópia é um símbolo representativo de fertilidade , riqueza e abundância . Na Mitologia Greco-Romana era representada por um vaso em forma de chifre, com uma abundância de frutas e flores se espalhando dele. Hoje, simboliza a agricultura e o comércio. Na culinária, designa um bolo pequeno feito em geral com massa folhada, em forma de cone e recheado com creme.

A versão principal da origem da cornucópia é semelhante tanto na mitologia grega quanto na mitologia romana , na qual o rei dos deuses, depois de ter acidentalmente quebrado o chifre do bode místico em um jogo, prometeu que o chifre nunca iria esvaziar os frutos de seu desejo. O chifre foi, posteriormente, entregue para os cuidados de *Abundantia*.



Em outra versão da Mitologia Greco-Romana o seu significado provém da cabra Amaltéia que amamentou Zeus-Júpiter enquanto bebê.

Caldeirão de Dagda

Na cultura celta, Dagda é o Deus-Druida, ou *Ruad Rofhessa*, o "*Senhor da Ciência Integral*". O mais poderoso de todos os mágicos, temível guerreiro e habilíssimo artífice, mas de apetite voraz, Dagda possuía um caldeirão maravilhoso, a partir do qual se podiam alimentar todos os homens da terra e que ninguém abandonaria sem nele se ter saciado. Assim, para além de conter o alimento material de todos os humanos, o Caldeirão de Dagda teria em si também todo o gênero de conhecimentos.

Possuía também o poder de ressuscitar os mortos, desde que os cadáveres fossem nele cozinhados de acordo com um ritual especial, do qual faziam parte ervas

mágicas e aromáticas. Pensa-se que o mito do Caldeirão de Dagda teria estado na origem da ideia do Graal, que não só se lhe assemelha pela forma contentora, como nas descrições do conteúdo, já que pode saciar o corpo e o espírito, além de conceder, senão a imortalidade, pelo menos o prolongamento e a ressurreição da vida humana.

Caldeirão de Gunderstrup, encontrado em 1891, era uma representação do que seria o Caldeirão de Dagda.

Santo Graal

A palavra Graal, etimologicamente, vem do latim tardio *Gradalis* ou *Gratalis*, que deriva do latim clássico, *Crater*, (vaso). Nos livros de cavalaria da Idade Média, entende-se que é o recipiente ou cálice que Jesus usou para consagrar o vinho, transformando-o no seu sangue, na última ceia, e que depois José de Arimateia utilizou para recolher o sangue e a água resultantes da lavagem do corpo de Jesus.

Anos mais tarde, segundo esses livros, José de Arimateia levou-o consigo às ilhas britânicas e aí fundou uma comunidade para custodiar a relíquia, que posteriormente se vinculou aos Templários.

É provável que essa lenda tenha se originado no País de Gales, inspirando-se em fontes antigas, latinizadas, como, por exemplo, as "*Atas de Pilatos*", uma obra apócrifa do século V.

Com a saga celta de *Parceval* ou *Parcifal*, vinculada ao ciclo do Rei Artur e desenvolvida em obras como: Le Conte du Graal de Chretien de Troyes; Percival, de Wolfram von Eschenbach, ou Le Morte D'Arthur, de Thomas Malory, a lenda se enriquece e se difunde. O Graal converte-se em uma pedra preciosa que, guardada por um certo tempo por anjos, foi confiada à custódia dos Cavaleiros da Ordem do Santo Graal e de seu chefe, o rei do Graal. De acordo com a lenda, todos os anos, na Sexta Feira Santa, uma pomba desce dos céus e, depois de depositar uma Hóstia consagrada sobre a pedra, renova sua virtude e força misteriosa, que comunica uma perpetua juventude e pode saciar qualquer desejo de comer e beber. De vez em quando, umas inscrições na pedra revelam os nomes daqueles que estão chamados à bem-aventurança eterna na cidade de Graal, em Montsalvage.

The Damsel of the Sanct Grael (A Dama do Santo Graal) por Dante Gabriel Rossetti, 1874.

Esta lenda, por sua temática, está vinculada ao cálice que Jesus utilizou na última ceia e sobre o qual existem várias tradições antigas. Basicamente são três. A mais antiga é do século VII, segundo a qual um peregrino anglo-saxão afirma ter visto e tocado, na igreja do Santo Sepulcro em Jerusalém, o cálice que Jesus usou. Era de prata e tinha duas asas.

Uma segunda tradição diz que esse cálice é o que se conserva na catedral de San Lorenzo em Genova. É conhecido como o *Sacro Catino*. É feito de cristal verde, parecido com um prato, que teria sido levado a Genova pelos cruzados, no século XII. Segundo uma terceira tradição, o cálice da última ceia é o que se conserva na

catedral de Valencia (Espanha) e é venerado como o Santo Cálice. Trata-se de um cálice de calcedônia, de cor escura, que teria sido levado por São Pedro a Roma e utilizado ali por seus sucessores, até que no século III, devido às perseguições, é entregue à custódia de S. Lorenzo, que o leva a Huesca. Depois de haver estado em diversos lugares de Aragão, teria sido levado a Valencia, no século XV.

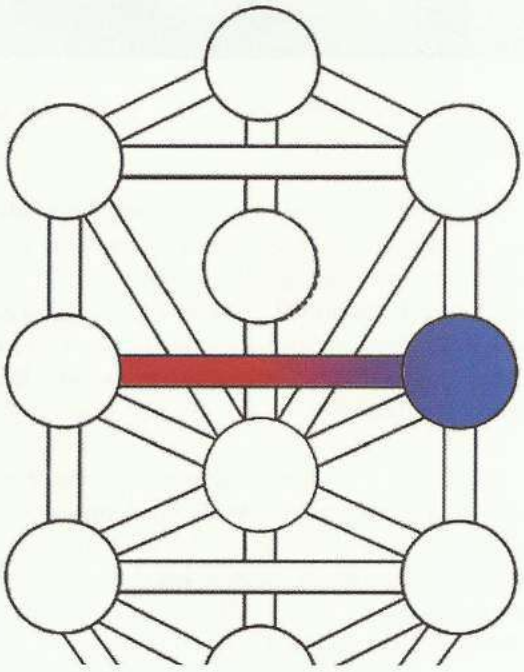
Reyel

Anjo que governa os assuntos de Tiferet dentro da Esfera de Chesed. Este anjo é invocado contra os hereges e as pessoas que nos prejudicam, consciente ou inconscientemente. Domina todos os sentimentos religiosos e a meditação.

Quem nasce sob esta influência, se distinguirá por suas qualidades, por seu zelo em propagar a verdade e destruir os escritos falsos e caluniadores. Sua conduta será exemplar, amará a verdade, a paz, a justiça, a tradição, a liberdade e o silêncio. Seguirá as regras divinas conforme sua consciência e dirigirá associações de caridade ou místicas, com o lema de não corrupção.

CHESED-GEBURAH

A Nuance de Geburah dentro de Chesed representa o "*Rei Planejador*", que é paralelo ao "*Guerreiro Estrategista*" (Chesed dentro de Geburah). Este Arquétipo é o do batedor ou caçador, aquele que vai na frente para abrir caminho ou para buscar algo (caça, conhecimento, poder...), congregando os aspectos ativos de Geburah com o planejamento real de Chesed.



Oxóssi

Oxóssi é o rei de Kêtu e, segundo o Candomblé, a origem da dinastia. A Oxóssi são conferidos os títulos de Alakétu, Rei, Senhor de Kêtu, e Onîlé, o dono da Terra, pois na África cabia ao caçador descobrir o local ideal para instalar uma aldeia, tornando-se assim o primeiro ocupante do lugar, com autoridade sobre os futuros habitantes. É chamado de *Olúaiyé* ou *Oni Aráaiyé,* senhor da humanidade, que garante a fartura para os seus descendentes.

Na história da humanidade, Oxóssi cumpre um papel civilizador importante, pois na condição de caçador representa as formas mais arcaicas de sobrevivência humana, a própria busca incessante do homem por mecanismos que lhe possibilitem se sobressair no espaço da natureza e impor a sua marca no mundo desconhecido. Representa o arquétipo do Rei-Planejador.

A coleta e a caça são formas primitivas de busca de alimento, são os domínios de Oxóssi, orixá que representa aquilo que há de mais antigo na existência humana: a luta pela sobrevivência. Oxóssi é o orixá da fartura e da alimentação, aquele que aprende a dominar os perigos da mata e vai em busca da caça para alimentar a tribo. Mais do que isso, Oxóssi representa o domínio

da cultura (entendendo a flecha como utensílio cultural, visto que adquire significados sociais, mágicos, religiosos) sobre a natureza.

Astúcia, inteligência e cautela são os atributos de Oxóssi, pois, como revela a sua história, esse caçador possui uma única flecha, por tanto, não pode errar a presa, e jamais erra. Oxóssi é o melhor naquilo que faz, está permanentemente em busca da perfeição.

Na África, os caçadores que geralmente são os únicos na aldeia que possuem as armas, têm a função de salvar a tribo, são chamados de *Oxô*, que significa guardião e *Wúsí* que significa popular, *Ouseja Osowusí* e na expressão popular acabou virando Oxóssi. Oxóssi também foi um *Òsó*, mas foi um guardião especial, pois salvou seu povo do terrível pássaro das *Iyá-Mi*.

Outras histórias relacionadas com Oxóssi apontam-no como irmão de Ogum. Juntos, eles dominaram a floresta e levaram o homem à evolução. Além de irmão, Oxóssi é grande amigo de Ogum – dizem até que seria seu filho, e onde está Ogum deve estar Oxóssi, as suas forças completam-se e, unidas, são ainda mais imbatíveis.

Seheiah

Anjo que cuida dos assuntos de Geburah dentro da Esfera de Chesed. Este anjo auxilia contra os tormentos, as doenças e os parasitas. Protege dos incêndios, da maldade e ruína dos negócios. Favorece a vida longa.

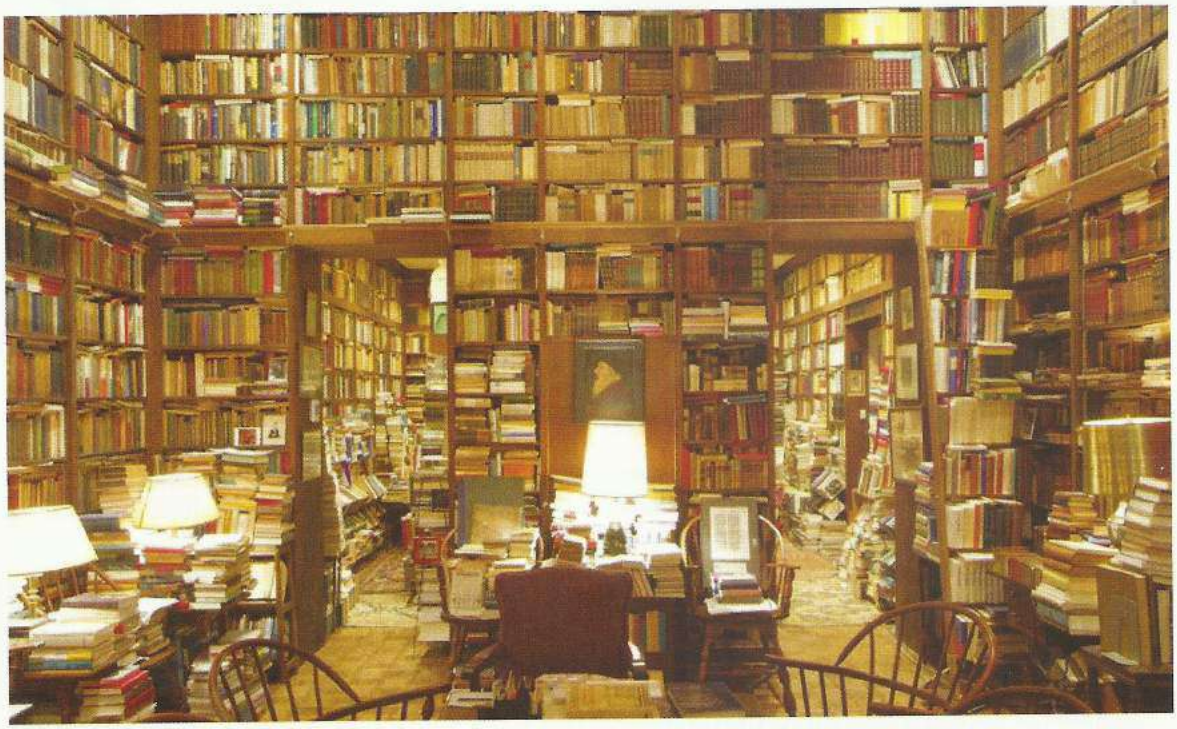
Quem nasce sob esta influência terá bom senso, agirá com prudência e sabedoria. Resistirá a tudo com dignidade e tudo em sua vida funcionará de modo perfeito. Autêntico, verdadeiro, consegue sempre sair-se bem nas situações mais caóticas, devido às ideias luminosas que surgem repentinamente, com a ajuda do anjo.

- Athanasius Kircher

CHESED-CHESED

A Nuance mais pura de Chesed pode ser simplificada no Arquétipo do Conhecimento, ou dos grandes arcabouços do Conhecimento. Uma enorme Biblioteca, no senso mais amplo da palavra que você conseguir imaginar: A Internet, como o grande repositório do saber humano; o Tarot como grande receptário dos conhecimentos herméticos e esotéricos; a Wikipedia e todas as outras Wikis.

Certa vez, perguntei a um arquétipo de Chesed como na umbanda esta energia estaria associada a Oxóssi ou Ossain, como grandes pajés ou conhecedores da floresta e a resposta do caboclo foi "*Filho, quando você procura a resposta para algum problema, vai na biblioteca. A floresta é a nossa biblioteca!*".



Uma Biblioteca, representação pura de Chesed como grande guardião do Conhecimento.

Ossain

Ossain ou Osanhe, como é chamado, é o Orixá dono e protetor de todas as folhas do culto aos orixas. Este Orixá é a energia mágico/curativa das folhas e por isso divinizada na forma do senhor das folhas e dos remédios. Seu interesse pela ciência tornou-o um solitário desde que desceu o Orun (o céu Yoruba).

De acordo com sua lenda, embrenhou-se pelas florestas e vive para descobrir e se apoderar dos segredos mágicos das folhas, o elemento mais importante, sem dúvida, no candomblé. Alguns mitos dizem que Ossain aprendeu os segredos das folhas com Aroni, uma espécie de gnomo africano, que tem uma perna só, e com os pássaros, alguns deles a forma tomada pelas temíveis feiticeiras africanas (ajé) Iyami Osorongá, cujo nome não deve ser pronunciado para não atraí-las.

Sentindo-se sozinho, enfeitiçou Oxossi, a quem sempre encontrava nas matas, e o levou para os fundos destas onde lhe ensinou muitos segredos e pretendia mantê-lo, (alguns mitos dizem que como amigo, outros dizem que como amante) o que Iemanjá e Ogum não permitiram, voltando Ossain a sua solidão.

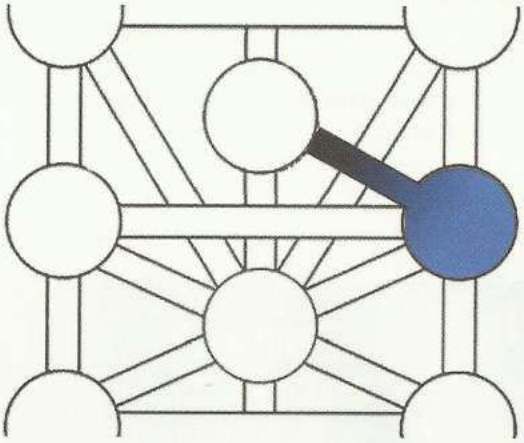
Ierathel

Anjo que cuida dos assuntos de Chesed dentro da Esfera de Chesed. Este anjo ajuda a confundir os conspiradores, protege contra processos judiciais injustos, interfere na propagação das luzes e na libertação da sociedade.

Quem nasce sob esta influência deste anjo, é inteligente, equilibrado e maduro. Consegue equilibrar seus instintos individuais aceitando, sem necessariamente segui-los, os conselhos e demonstrações de carinho de todos. Tem forte iniciativa e perseverança, sua vida clara e plena de alegria, sustenta uma aparência nobre e refinada. Terá proteção contra qualquer tipo de força negativa e seu poder de ação é invencível.

CHESED-DAATH

Esta nuance trata dos Senhores das Profundezas. Muito confundidos com os diabos ou adversários das religiões judaico-cristã, estes arquétipos remetem, na verdade, para os Senhores das Sombras de nossos inconscientes. São os guardiões dos Reinos Subterrâneos, Senhores das Almas Daqueles que Caíram no Abismo.



Hades

Na mitologia grega, Hades era o deus responsável por governar o mundo subterrâneo e as almas após a morte. Era filho de Cronos e de Réia, irmão de Zeus (deus dos deuses) e de Poseidon (deus dos mares).

A passagem mitológica mais conhecida envolvendo o deus Hades é aquela em que ele rapta Perséfone, filha da deusa Deméter, para viver com ele no mundo subterrâneo, tornando-a sua esposa. Este mito é mais conhecido como o Rapto de Cora (como Perséfone era retratada na mitologia romana).

Hades dominava o reino dos mortos, um lugar onde só imperava a tristeza. Conseguiu esse domínio através de uma luta contra os Titãs, que Poseidon, Zeus e ele venceram. Assim Poseidon ficou com o domínio dos mares, Zeus ficou com o céu e a Terra e Hades com o domínio das profundezas.

Era um deus quieto e seu nome quase nunca era pronunciado, pois tinham medo, para isso usavam outros nomes como o de Plutão. Um deus muito temido, pois no seu mundo sempre havia espaço para as almas. Seu mundo era dividido em duas partes: o Érebo onde as almas ficavam para ser julgadas para receber seus castigos ou então suas recompensas; e também a parte do Tártaro que era a mais profunda região onde os titãs ficavam aprisionados. Hades era presidente do tribunal, era ele que dava a sentença dos julgamentos.

Além das sombras e almas encontradas em seus domínios, era também cuidadosamente vigiado pelo Cérbero que era seu cão de três cabeças e cauda de dragão. Era conhecido como hospitaleiro, pois nos seus domínios sempre tinha lugar para mais uma alma. O deus quase nunca deixava seus reinos para se preocupar com assuntos do mundo superior, fez isso duas vezes quando foi raptar sua esposa e a outra quando foi para o Olimpo se curar de uma ferida causada por Heracles.

Hades tinha o poder de restituir a vida de um homem, mas fez isso poucas vezes e muitas delas a pedido de sua esposa. Também conhecido como o Invisível, pois com a ajuda do seu capacete que o protege de todos os olhares. Este capacete também foi usado por outros heróis como Atena e Perseu.

Porém, ao contrário do que muitas pessoas pensam, Hades não é o deus da morte e sim o da pós-morte, ele comanda as almas depois que as pessoas morrem.

Hela

Na mitologia nórdica, Hela (Hel ou Hell) é filha de Loki e da gigante Angurboda, irmã mais nova de Fenrir e da serpente de Midgard. A serpente de Midgard foi banida por Odin para o mar que cerca a Terra, mas a fera cresceu tanto que podia se colocar à volta do mundo e tocar na própria cauda. Lobo Fenris foi preso com uma corrente feita pelos espíritos da montanha, chamada Gleipnir.

Hel, por Maidenbeast (2008)

Hel foi banida por Odin para o mundo inferior que recebeu seu nome, Helheim, que fica nas profundezas de Niflheim. Helheim fica às margens do Rio Nastronol, que equivale ao Rio Aqueronte da mitologia grega. Lá, recebeu o poder de dominar nove mundos ou regiões, onde distribui aqueles que lhe são enviados, isto é, aqueles

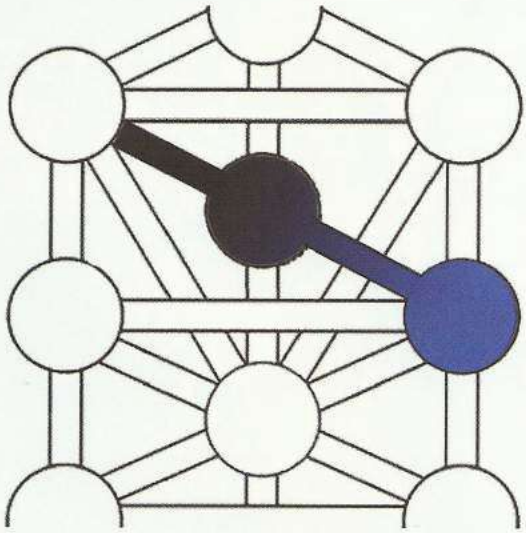
que morrem por velhice ou doença. Seu palácio chama-se Elvidner, sua mesa era a Fome, sua faca, a Inanição, o Atraso, seu criado, a Vagareza, sua criada, o Precipício, sua porta, a Preocupação, sua cama, e os Sofrimentos formavam as paredes de seus aposentos.

Hela podia ser facilmente reconhecida, uma metade de seu corpo era de uma linda mulher, e a outra parte de um corpo terrível em decomposição.

A personalidade de Hel difere das dos deuses do mundo inferior das demais mitologias: Ela não é boa e nem má, simplesmente justa.

CHESED-BINAH

A Nuance de Binah dentro de Chesed faz referência ao arquétipo do Pai Guardião. Aquele mentor que toma para si a função principal de protetor do herói solar ou do artefato inspirador.



José de Arimatéia

José de Arimatéia era assim conhecido por ser de Arimatéia, cidade da Judéia. Homem rico, senador da época, era membro do Sinédrio, o colégio dos mais altos magistrados do povo judeu e que formava a suprema magistratura judaica. A Bíblia relata que ele era discípulo de Cristo, mesmo que secretamente (João 19:38).

José de Arimatéia era um rico comerciante, dono de uma frota de navios que faziam exportação, principalmente de minérios, para toda região da Palestina até a Britânia. Era simpático às ideias de Jesus e frequentemente visitava secretamente a casa de Simão, à noite, quando Jesus se hospedava lá, conversando com ele por horas.

Na madrugada em que Jesus foi preso, um emissário o convoca para uma sessão especial no Sinédrio, para o julgamento de um nazareno agitador e blasfemo. Ao perceber que é Jesus o prisioneiro, faz menção de defendê-lo, mas desiste, ao perceber que a fúria de seus companheiros poderia prejudicá-lo. De manhã, quando Jesus está para ser levado ao governador, José se adianta até o palácio de Pilatos, que era seu amigo pessoal, para explicar que Jesus era inocente e pedir sua libertação. No entanto desiste na porta do palácio, com medo de ser descoberto por seus companheiros.

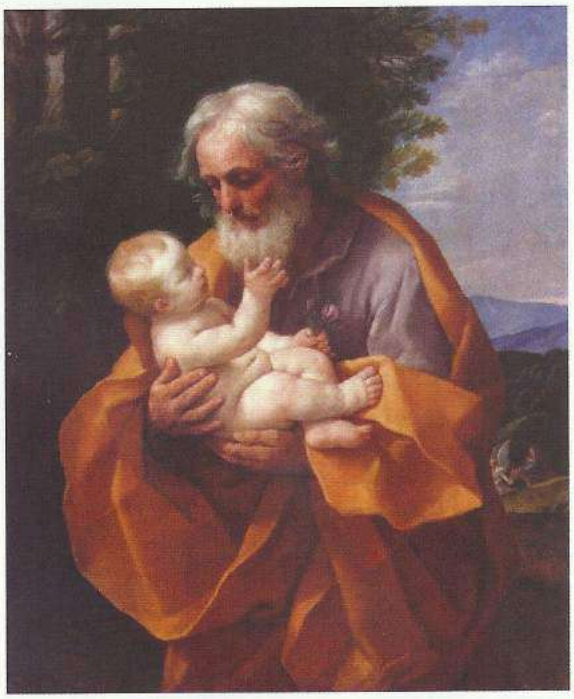
José volta para casa deprimido, se fecha em seu quarto e adormece. Em sonho um anjo lhe diz que o destino do Cristo já estava definido, mas ele ainda poderia ajudar. Ao acordar, volta até o palácio e encontra Pilatos, descobrindo que Jesus já está crucificado. Ele pede então que o governador lhe dê plenos direitos sobre o corpo do nazareno. Na época das crucificações o cadáver dos crucificados não era sepultado, o réprobo era jogado a céu aberto, em local específico, para apodrecer e ser devorado pelas "feras", ou seja, cães, pássaros, lobos e animais selvagens. Pilatos, mesmo sem entender o pedido do amigo, redige e autentica um documento, dando a ele plenos poderes sobre o cadáver de Jesus, sob a proteção de um destacamento da guarda romana até o sepultamento e posteriormente vigiando o túmulo para que não fosse violado.

Após o desaparecimento do corpo de Jesus, José é preso, abandonado por amigos e familiares e tem seus bens divididos entre sua família e o Sinédrio. Depois de 13

anos encarcerado, o novo governador da Judéia, Tibério Alexandre, sabendo de seu histórico e sua fama de grande comerciante, revisa seu processo e o liberta, se torna seu sócio e patrocina seu retorno aos negócios de exportação. José então faz nova fortuna, mas aplica seus ganhos de forma diferente: patrocinando as atividades dos novos cristãos e aproveitando as viagens para trabalhar como missionário. Morre em uma de suas viagens, devido a idade avançada, provavelmente de infarto.

São José

São José ou José de Nazaré ou José, o Carpinteiro é, segundo o Novo Testamento, o esposo de Maria e o pai de Jesus. Descendente da casa real de Davi, é venerado como santo pela Igreja Ortodoxa, Igreja Anglicana, e Igreja Católica, que o celebra como seu padroeiro universal. A Liturgia Luterana também dedica um dia — 19 de março — à sua memória, sob o título de "*Tutor de Nosso Senhor*".



Operário, é tido como "*Padroeiro dos Trabalhadores*", e, pela fidelidade a sua esposa e dedicação paternal a Jesus, como "Padroeiro das Famílias", emprestando seu nome a muitas igrejas e lugares ao redor do mundo.

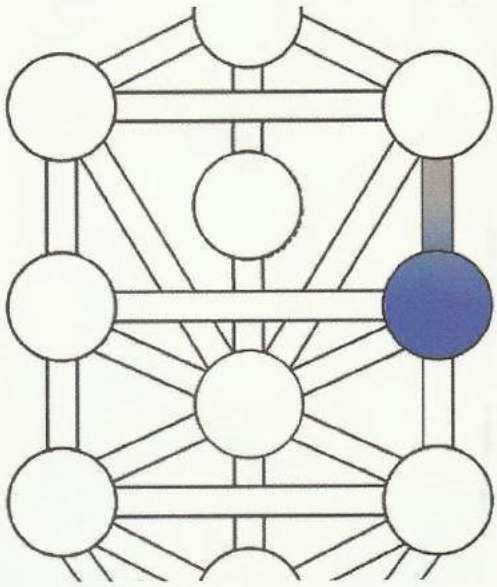
Nith-Haiah

Anjo que cuida dos assuntos de Binah dentro da esfera de Chesed. Este anjo ajuda a descobrir a verdade nos mistérios esotéricos, domina as revelações, influencia a paz através do conhecimento da verdade. Gosta de práticas "mágicas", seguindo as leis divinas.

Quem nasce sob esta influência, possui serenidade, moderação, equilíbrio, autocontrole, harmonia e paciência. Assim, consegue com mais facilidade que os outros, estabilidade emocional, profissional e material. Benevolente mesmo com os inimigos, vive de maneira plena, tem alegria e prazer em viver. Sua vida não tem travas ou limites.

CHESED-HOCHMA

A Nuance mais conhecida de Chesed, caracterizada pelos Senhores dos Relâmpagos. Traz em si dois elementos masculinos fortes, Hochma, o Rei Celestial, e Chesed, o Rei dos Humanos.



Zeus / Júpiter

Zeus, na religião da Grécia Antiga, é o *"Pai dos deuses e dos homens"*, que exercia a autoridade sobre os deuses olímpicos como um pai sobre sua família. É o deus dos raios na mitologia grega. Seu equivalente romano é Júpiter, enquanto seu equivalente etrusco é Tinia.

Filho de Cronos e Réia, Zeus é o mais novo de seus irmãos; na maior parte das tradições é casado, primeiro com Métis, gerando a deusa Atena e, depois, com Hera, embora, no oráculo de Dodona, sua esposa seja Dione, com quem, de acordo com a Ilíada, ele teria gerado Afrodite.

É conhecido por suas aventuras eróticas, que frequentemente resultavam em descendentes divinos e heróicos, como Atena, Apolo e Ártemis, Hermes, Perséfone (com Deméter), Dioniso, Perseu, Héracles, Helena de Troia, Minos, e as Musas (de Mnemosine); com Hera, teria tido Ares, Ênio, Ilítia, Éris, Hebe e Hefesto.

Mesmo os deuses que não são filhos naturais de Zeus dirigem-se a ele como Pai, e todos os deuses se põem de pé diante de sua presença. Para os gregos, era o Rei dos Deuses, que supervisionava o universo. Nas palavras do geógrafo antigo Pausânias, "*Que Zeus é rei nos céus é um dito comum a todos os homens.*" *Na Teogonia, de Hesíodo, Zeus é responsável por delegar a cada um dos deuses suas devidas funções. Nos Hinos Homéricos ele é referido como o "chefe dos deuses".*

Seus símbolos são o raio, a águia, o touro e o carvalho. Além de sua clara herança indo-européia, sua clássica descrição como "*Ajuntador de Nuvens*" também deriva certos traços iconográficos das culturas do Antigo Oriente Médio, tais como o cetro. Zeus frequentemente foi representado pelos antigos artistas gregos em duas poses diferentes: numa, em pé, apoiado para a frente, empunhando um raio na altura de sua mão direita, erguida; na outra sentado, numa pose majéstica.

Havia muitas estátuas erguidas em sua honra, das quais a mais magnífica era a sua estátua em Olímpia, uma das sete maravilhas do mundo antigo. Originalmente, os Jogos Olímpicos eram realizados em sua honra.

Wotan

Wotan é uma das muitas facetas de Odin, retratado como Senhor dos Raios. Wotan é associado à Magia e também ao domínio dos Nove Mundos.

Wotan e Brunhilde, de Ferdinand Leeke (1930)

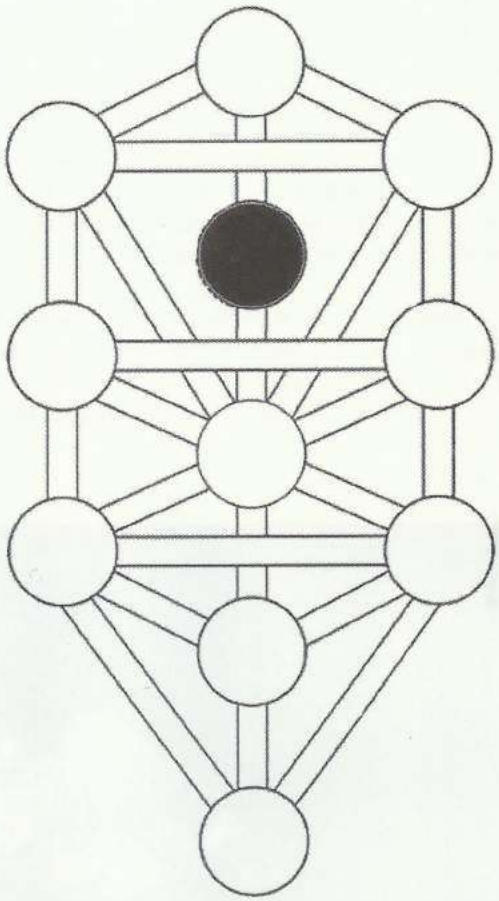
Haaiah

Anjo que cuida dos assuntos de Hochma dentro da Esfera de Chesed. Este anjo ajuda a ganhar ou fazer os processos e julgamentos favoráveis à sua causa, ajuda o homem a contemplar as coisas e os atos divinos. Domina a política, os diplomatas, os embaixadores e influencia os jornalistas.

Quem nasce sob esta influência, é justo, benevolente, gosta de afetos sólidos, tem apreço pelas soluções lógicas e é dotado de compaixão e equilíbrio. Sabe que as leis terrenas podem e devem ser mudadas. Respeita as leis do Universo, pois estas nunca podem ser transgredidas e considera a palavra destino, como sinônimo de mudança e renovação. Trabalha incansavelmente em busca de conhecimento, para edificar seus ideais.

Daath

Pedi, e dar-se-vos-á; buscai, e encontrareis; batei, e abrir-se-vos-á. Porque, aquele que pede, recebe; e, o que busca, encontra; e, ao que bate, abrir-se-lhe-á.
- Mateus 7:7-8



Título: Daath, o Abismo, o Conhecimento.
(Em hebraico: Daleth, Ayin, Tav.).
Inteligência: -
Imagem: A Sombra
Localização na Árvore: Acima de Tiferet
Planeta: Plutão
Texto Yetzirático: -
Nome Divino: -
Arcanjo: Zagzagel
Qlippoth: Belia´al.
Coro Angélico: -
Chakra Cósmico: -
Chakra: Bindu.
Experiência Espiritual: Enxergar Além da Ilusão.
Virtude: A Verdade.
Vícios: Auto-ilusão, Ignorância
Simbolos: o Espelho, Algemas, Véu
Arcanos do Tarot: -
Cor em Atziluth: Lavanda.
Cor em Briah: Cinza Escuro.
Cor em Yetzirah: Violeta Puro.
Cor em Assiah: Cinza salpicado de dourado.
Nota Musical: -
No Reino Animal: Peixes Abissais, Dragão.
No Reino Mineral: Crisocola, Sugilite (pedras)
No Reino Vegetal: Unha de Gato, Fungos, Cipó, Pinhão Roxo, Chorão, Urtiga, Ipê Roxo, Avenca
Corpos: -
Parte do Corpo Físico: Nuca
Número: PI (3,1415...)

Descrição

Daath é uma Sephirah oculta, invisível, que se encontra entre Tiferet e Kether. Daath representa o abismo que separa a nossa percepção dual da percepção una. Acima do abismo de Daath não ha dualidade, abaixo do Abismo tudo é dual.

Caminhos

Gimmel - Entre Tiferet e Kether.

Daath

Da'ath ou Daas, no misticismo judaico, é a localização (um estado de consciência), onde todas as dez Sephiroth da Árvore da Vida estão unidas como uma só.

Em Daath, todas as Sephiroth existem em seu estado perfeito de Partilha do Infinito. (Kether) Como todas as Sephiroth irradiam a Luz Divina, já não é possível distinguir uma Sephirah da outra. Assim, elas são uma só.

Daath não é sempre retratada nas representações das Sephiroth e poderia, em certo sentido, ser considerado como um "espaço vazio" na Árvore, ou espaço de transição, seja entre Hochma (Sabedoria) e Binah (Entendimento), seja na passagem através do Abismo que representa.

A Luz Divina está sempre a brilhar, mas nem todos os seres são capazes de percebê-la. A palavra Daath é muitas vezes comparada com a palavra grega *Gnosis* (Conhecimento), que possui as mesmas atribuições.

Daath forma um equilíbrio dinâmico entre as Esferas de Hochma e Binah. Um exemplo prático da compreensão de Daath pode ser visto na história a seguir:

"A ideia de usar micro-ondas para cozinhar alimentos foi descoberta por Percy Spencer que trabalhava na empresa Raytheon, fabricando magnetrons para aparelhos de radar. Um dia estava trabalhando num aparelho de radar ativo quando observou uma sensação repentina e estranha, e viu que uma barra de chocolate que tinha no seu bolso tinha derretido. Percy não era nenhum estranho às descobertas e experiências, devido ao seu suporte a 120 patentes e entendeu perfeitamente o que tinha acontecido. O primeiro alimento a ser cozido deliberadamente com micro-ondas foi a pipoca e o segundo um ovo, que cozinhou de dentro para fora e explodiu devido à pressão".

- Inventor´s Hall of Fame, 2012

Todas as funções que exercemos e que dominamos tendem a cair na rotina de Binah, pois detemos o **Entendimento** de como estes procedimentos funcionam e os colocamos em uma linha de montagem onde entendemos cada pequena fração de sua funcionalidade.

Daath como a Caverna da Ancestralidade e a Arqueologia, que escava o útero da Terra em busca do passado.

Deste modo, se nada ocorrer de diferente, podemos supor que os resultados das ações decorrentes de Binah serão sempre previsíveis. Hochma, porém, representa o Caos; a **Sabedoria**; ou ainda "*todo estímulo que vêm de fora do universo conhecido*".

A partir deste estímulo, é adquirido o **Conhecimento**, que pode ou não ser compreendido. Se este novo conhecimento é compreendido, passa-se ao Entendimento (Binah), caso contrário, o Conhecimento permanece oculto em Daath até que um dia possa ser absorvido para dentro do processo.

No exemplo acima, a linha de pesquisas e montagem de magnetrons pode ser comparada a Binah. Uma linha de montagem na qual sabe-se exatamente o que ocorre em cada parte do processo. Hochma, o Caos, manifestou-se quando um elemento estranho foi inserido no cenário (no caso, a barra de chocolate). Desta nova configuração, obteve-se um novo conhecimento (a barra derreteu).

Caso Percy Spencer tivesse simplesmente jogado o chocolate no lixo e retornado ao seu trabalho, este conhecimento seria perdido no Abismo de Daath. Como foi avaliado e "Entendido", passou para o domínio de Binah, onde foi absorvido e compreendido. Em seguida, novas experiências foram feitas com o forno de micro-ondas... até que o ovo explodiu, trazendo outro elemento de caos para o processo e assim, infinitamente, no desenvolvimento da ciência...

Daath representa o desafio final do Herói. A antítese que faz do herói alguém digno de nota. Na literatura, é o Dragão que aprisiona a Princesa em sua masmorra, a velha bruxa que envenena Branca de Neve e a faz cair em sono profundo até que seja resgatada por sua essência, o demônio que tenta o Messias, ou a serpente que tenta Adão e Eva.

A mais famosa serpente bíblica é aquela que conversa no Jardim do Éden e que seduz Eva a comer o fruto da Árvore da Ciência do Bem e do Mal e nega que ela morrerá disso. A serpente tem a habilidade de falar e demonstrar razão, e é identificada com a Sabedoria:

"*A serpente é a mais sutil de todos os animais que o Senhor tenha criado*" (Genesis 3:1).

Entendemos que Daath não contém dentro de si nada relacionado ao "mal" ou "maligno", embora os adversários nos pareçam, a uma primeira vista, como opositores maléficos dentro do desenrolar da Jornada do Herói. O que seria do heróico cavaleiro sem um dragão para enfrentar?

Mas quando analizamos estes símbolos dentro do autoconhecimento, percebemos que o inimigo é necessário para se contrapor à Vontade e que ele também possui uma função e uma parte do processo.

Da mesma maneira que os antigos construíam seus primeiros observatórios estelares dentro de fossos para que a luz do ambiente não atrapalhasse a observação das estrelas, assim funciona também Daath: do fundo do abismo é que as estrelas e a luz divina brilha com maior intensidade!

A Serpente do Éden representa nossas escolhas do dia-a-dia (Adão e Eva, Capela Sistina, 1510)

DAATH-MALKUTH

A nuance de Malkuth dentro de Daath se mostra na forma dos demônios causadores da "*segunda morte*", ou mais precisamente os demônios capazes de terminar com a existência de alguém de maneira permanente.

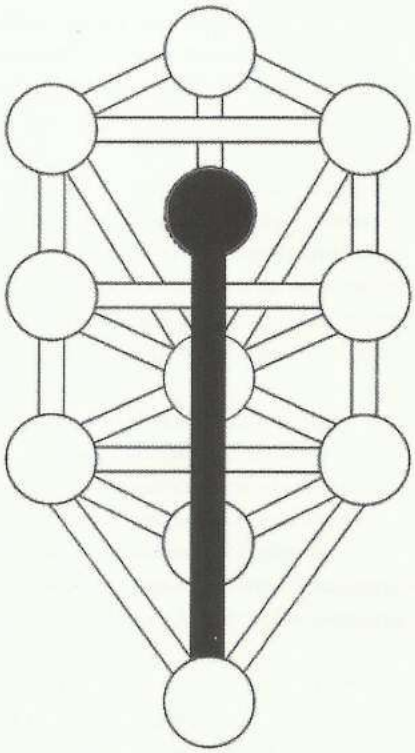
Ammut

Ammut (Ammit, Ahemait, Ammemet) era um demônio egípcio. Ela era conhecida como o "*Devorador de Corações*", "*O Devorador*" e "*Grande Morte*" porque ela era um demônio de punição.

Ela tinha a cabeça de um crocodilo, o corpo de um leopardo e do traseiro de um hipopótamo - todas as criaturas consideradas como ferozes para os egípcios, e todos os devoradores de homens.

Não é à toa que ela foi descrita como uma criatura que consumia os mortos indignos! De Ammut, um papiro egípcio afirma: "*o primeiro plano parcial de um crocodilo, quartos traseiros são de um hipopótamo, sua parte do meio de um leão*".

No Livro dos Mortos, Ammut senta-se ao julgamento dos mortos no Salão de Ma'at (quando o coração do morto era pesado na balança contra uma pena de avestruz), pronto para devorar as almas dos indignos - a última morte de um egípcio! Foi mesmo



Daath-Malkuth representa a barreira entre a existência e a não-existência. Uma vida que tenha sido vivida de maneira podre ou impura, para os egípcios, não era digna de continuar sua jornada e deveria ser eliminada da existência.

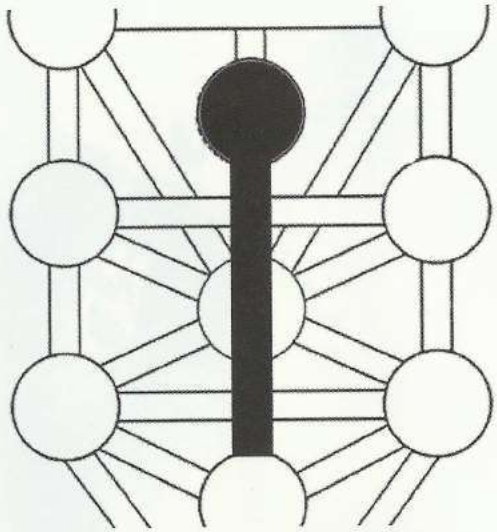
Ammut, em uma versão moderna, pela Lachland Creative Studios (2014)

sugerido que ele também seria um protetor de Osíris, por causa de sua posição na sentença.

Ammut também era conhecido como o "*Habitante Amenta*" ou "*o Devorador de Amenta*", que era o lugar onde o sol se põe. Amenta, nome usado pelos egípcios para a margem oeste do Nilo, era cheio de cemitérios e funerárias. Para eles, o oeste era uma direção ligada à morte. Amenta era também o nome do submundo - o lugar onde Rá viajou durante a noite. Ammut, portanto, não era só um demônio de morte, mas um demônio do submundo. Em pelo menos um papiro, Ammut foi descrito como agachado ao lado do lago de fogo nas regiões infernais do submundo.

DAATH-YESOD

A Nuance de Daath em Yesod está ligada aos deuses da Morte, Ceifadores e todos aqueles que trafegam entre o Mundo dos Sonhos e o Mundo dos Mortos.



Tanatos

O deus da morte da mitologia grega, nascido antes da criação da humanidade por Prometeu, que servia à Hades trazendo-lhe súditos, e em geral é mostrado como um espírito alado.

Irmão gêmeo de Hipnos, o deus do sono. Como seus irmãos sofredores e libertários, era filho de Érebo e de Nyx, Deusa da Noite, filha da união entre o Caos e a Escuridão. Era representado como um jovem alado portando uma tocha apagada. Embora bastante utilizado na arte e poesia, sua adoração era apenas significativa em Esparta, onde era alvo do culto popular.

Foi descrito por Eurípides (484-406 a. C.) como uma figura sinistra coberta de negro, passeando entre os homens e com uma faca ou espada na mão. Porém outros autores gregos o descreveram com uma aparência menos hostil e com asas. Para os gregos era um deus, mas para os romanos era uma deusa chamada de *Mors*.

Existe uma lenda que narra como o jovem Sísifo, o rebelde, astucioso e esperto fundador e primeiro rei de Corinto, o derrotou e o aprisionou quando este veio buscá-lo, dando, portanto, imortalidade às pessoas. Por algum tempo os homens não morriam, até que Ares o libertou.

Tanatos, por Cliff Nielsen (2010)

Sísifo foi condenado a descer aos Infernos e teve sua punição final nos moldes da concepção grega do inferno como lugar onde se realizam trabalhos infrutíferos. Castigado após a morte, por tentar dar poderes divinos aos humanos, à rolar continuamente uma pedra pela montanha acima, em uma tarefa eterna, pois uma vez colocada no alto, a pedra rola novamente para o pé da montanha.

Além dele, existiam a serviço do "*Deus dos Inferiores*" Hades, as serviçais Erínias, as Fúrias para os romanos, conhecidas como as deusas vingadoras que buscavam os criminosos, e as Keres, deusas da morte violenta, para buscar os mortais comuns.

Ceifador

Ceifeiros (ou *Anjos da Morte*) são anjos responsáveis pela transição das almas e servos de Morte. Uma variação mais moderna do Arquétipo de Tanatos.

O Ceifeiro, é uma figura diabólica e escura, ele foi a resposta, que o homem tem encontrado às suas perguntas sobre a morte.O ceifeiro está descrito em folclores por todo o mundo. Associados com as forças das trevas, a foice que o ceifeiro carrega simboliza a colhedora ou detentor de almas.

O Ceifeiro anda a procura de almas para levar ao território desconhecido de vida após a morte . Alguns acreditam que ele chega em um cavalo.

O rosto esquelético do ceifeiro, que usa um sorriso e é conhecido por assombrar um número de pessoas em todo o mundo. Muitas religiões acreditam que um espírito ou divindade, é responsável por cuidar das almas após a morte de uma pessoa.

DAATH-HOD

O Arquétipo desta nuance trata de espíritos Mentirosos e Enganadores, que lidam com "Pactos" de todo tipo, tentando os heróis arquetipais com promessas de riquezas e vastos poderes. Oferece um "atalho" para a ascensão que, indubitavelmente, acabaria em carregar o tolo para o Inferno sem que ele conseguisse realizar o que estava procurando.

Samael

Nas tradições judaicas é identificado como o Anjo da Morte, o chefe do quinto céu e um dos sete regentes do mundo material servido por milhões de anjos.

Conta-se que Samael tomou Lilith como sua esposa depois que esta foi repudiada por Adão. Segundo o Rabi Eliezer, ele foi o encarregado de tentar Eva. Após seduzi-la e copular com ela, engendrou Caim.

Também é considerado o anjo que lutou com Jacó e o anjo que sustentou o braço de Abraão no momento do sacrifício de Isaque. Segundo a cabala é descrito como a "Ira de Deus" e é considerado o quinto arcanjo do mundo de Briah. Foi o anjo guardião de Esaú e patrono do Império Romano.

Samael está também relacionado a todos os anjos caído da prostituição e da fornicação tais como: Eisheth Zenunium, Naamah, Agrat bat Mahlat, etc.

Anjo da Morte, autor desconhecido.

Samael corresponde a Sefirot Hod, significando "*o mentiroso*". Os demônios associados a ele são descritos como monstros amarelos com corpo de cachorro e cabeça de demônio.

Hod também está associado ao racionalismo, ao intelectualismo e ao oculto. Assim sendo, Samael se converte no mentiroso, aquele que se utilizando de palavras inteligentes e racionais nega a existencia de Deus e de qualquer ser acima do EU.

Mefistófiles

Mefistófiles é uma personagem satânica da Idade Média, conhecida como uma das encarnações do mal, aliado de Lúcifer e Lucius na captura de almas inocentes através da sedução e encanto através de roubos de corpos humanos atraentes. Mas é um dos demônios mais cruéis e em muitas culturas também se toma como sinônimo do próprio Diabo.

Mefistofiles visita Fausto, poster do filme de 1926

Durante o Renascimento, era conhecido pelo nome de Mefostófiles, forma da qual deriva uma das suas possíveis etimologias, segundo a qual o nome procede da combinação da partícula negativa grega (luz) com (o que ama), ou seja, "*o que não ama a luz*".

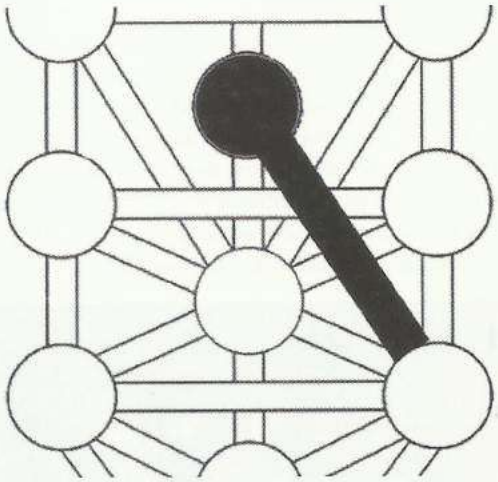
No entanto, o significado da palavra não foi estabelecido por completo. Butler menciona que o nome sugere diferentes conjecturas nos idiomas grego, persa e hebreu. Entre os nomes sugeridos estão Mefotofiles (*inimigo da luz*), Mefaustofiles (*inimigo de Fausto*) ou Mefiz-Tofel (*destruidor-mentiroso*).

Mefistófeles é um personagem-chave em todas as versões de Fausto, sendo a mais popular destas, a do escritor alemão Johann Wolfgang von Goethe. Mefistófeles aparece ao Dr. Fausto, um velho cientista, cansado da vida e frustrado por não possuir os conhecimentos tão vastos como gostaria de ter.

Em troca de alcançar o grau máximo da sabedoria, ser rejuvenescido e obter o amor de uma bela donzela, Fausto decide entregar a sua alma a Mefistófeles.

DAATH-NETZACH

Nesta Nuance podemos encontrar todos os tipos de demônios sedutores, manipuladores emocionais e tentadores das virtudes da fidelidade e da castidade.



Succubi e Incubi

São poderosos demônios que costumavam atormentar homens e mulheres. Ambos os nomes, Incubus e Sucubus, têm origem latina. Incubus vem do verbo *incubare* que significa "deitar-se sobre" e Sucubus vem do verbo *succubare* que significa "deitar-se em baixo de". Assim sendo, Incubus são demônios machos que visitam mulheres mortais e têm sexo com elas, enquanto Sucubus são a versão feminina e atacam homens.

Existem muitas lendas que relatam acontecimentos ou encontros com estes demônios, cada um influenciado pela sua cultura e contexto sócio-politico. Na era medieval acreditava-se que esta terrível criatura sugava a força vital da vítima, o que naqueles tempos representava a alma. Portanto pensava-se que os Sucubus e Incubus roubavam almas. Mas com o passar dos séculos os hábitos destes seres mudaram muito drasticamente. Começaram a assediar e a consumar atos sexuais, sendo considerado um pecado contra Deus.

Estas lendas medievais provavelmente devem vir do antigo mito grego de *Empusae*, que eram demônios e filhas da obscura deusa Hécate. Podiam transformar-se em cadelas, vacas ou belas donzelas e deitavam-se com os homens de noite, sugando a sua forca vital até a morte.

Tambem existe outra versão que afirma que estes demônios provêm da deusa Lilith. Segundo antigas lendas Hebraicas, Lilith foi a primeira mulher de Adão. Foi feita de barro antes da criação de Eva. Ela deixou Adão porque durante o ato sexual, ele deitava-se sempre

por cima dela e como ela achava-se igual a ele, o ato devia se consumado com ambos deitados de lado. Começou a copular com anjos caídos e teve diversos filhos (demônios). Eram chamados de Lilim, os que seduziam os fracos mortais no silêncio da noite.

Os relatos mais antigos provêm da Mitologia Grega, quando Zeus seduz Leda transmutado em Cisne. Existem tambem inúmeros Mitos Celtas que nos falam de fadas do amor. Por exemplo, na Escócia existe uma lenda que conta que outrora existiam criaturas aladas que visitavam frequentemente jovens adolescentes em forma de Sucubus, belas donzelas ou prostitutas. Estas criaturas eram chamadas de *Leannain Sith*.

Succubus, em uma versão moderna

Também podemos encontrar visitas de Incubus na religião Católica. Esta afirma que Cristo nasceu da Virgem Maria e do anjo que a visitou (o que é interpretando como uma visita de um Incubus). Tambem no livro de Enoch existem relatos que afirmam que os anjos chamados de *Vigilantes* copularam com mulheres e deram a origem a Gigantes.

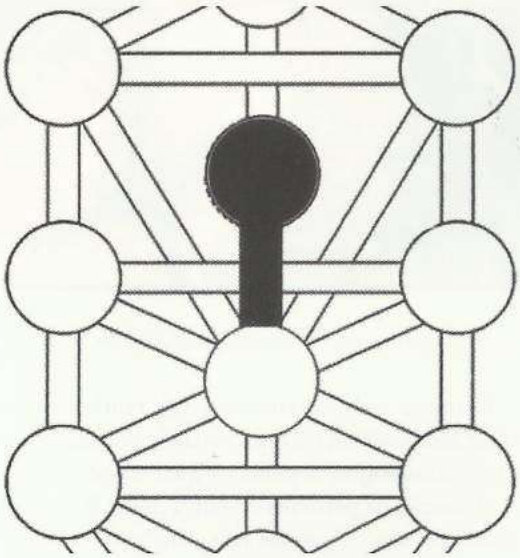
Antigas lendas inglesas falam-nos de uma criatura chamada Lâmia. Aparecia nos cemitérios como uma bela donzela e atraia jovens incautos para a sua morte. Diz a lenda que se alguem visse uma bela donzela num cemitério deveria chamar por ela, pois as Lâmias não podem falar porque têm língua bifida, como as cobras.

Muitos historiadores afirmam que os Incubus são Anjos Caídos em que o seu único propósito é ter filhos mortais. Estes demônios não tinham corpos e para atacarem tinham ou de animar um cadáver ou manipular um pedaço de carne humana e fazer dele o seu corpo. Também é referido noutras lendas que estes demônios podiam assumir a aparência de pessoas que a vítima conhecia bem, como o marido ou um vizinho.

O teologo Sinistrari, autor do livro *Compendium Maleficarum* afirmava existirem dois tipos de pessoas que eram regularmente visitadas por estes seres: Ou eram feitiçeiras que conscientemente faziam pactos com demônios ou eram pessoas pobres e simples que eram atacadas.

DAATH-TIFERET

A Nuance de Daath-Tiferet representa o principal desafio do Herói Solar em busca de sua Verdadeira Vontade. Nos contos míticos, geralmente está atrelado à figura do Dragão que enfrenta o Cavaleiro, ao Monstro central da trama ou ao desafio primordial que precisa ser derrotado para concretizar a vitória do Herói.

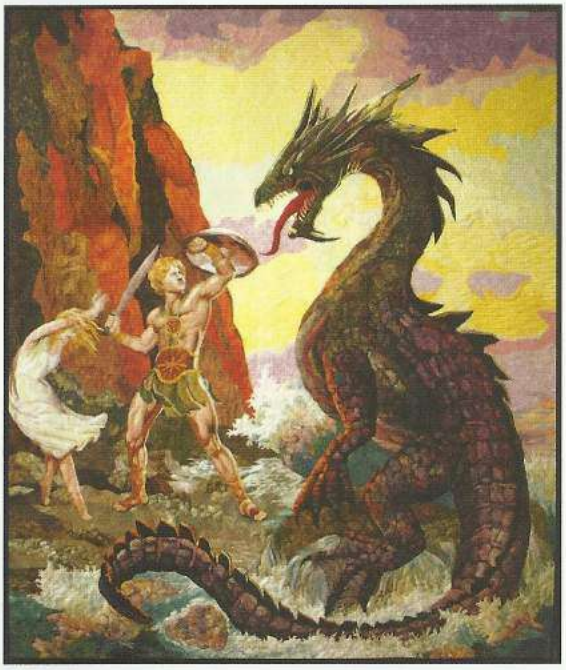


O Dragão

O Dragão é um dos tantos símbolos que são comuns a diversas culturas ao redor do mundo, aparecendo em mitos da China, Japão, Coréia, Europa, Oriente Médio e também na América pré-colombiana. O termo "dragão" provavelmente deu-se da derivação do verbo grego "*drakein*", que significa "*ver claramente*" ou "*aquele que enxerga longe*" (relacionado à crença de que os dragões guardam diligentemente grandes tesouros).

Geralmente retratados como grandes serpentes ou grandes lagartos com escamas e asas, têm na sua aparência alguns elementos míticos que personificam seus atributos mágicos. Na cultura grega, por exemplo, existe Ládon, o dragão que foi derrotado por Hércules para conseguir uma maçã de ouro, ou o dragão derrotado por Jasão para conseguir o velocino de ouro.

Na cultura celta, o dragão está associado à força primordial da natureza e tornou-se praticamente o símbolo dessa religião de tal forma que os cristãos medievais, para combater o paganismo associaram o dragão ao diabo, que é derrotado pelo Arcanjo Miguel, símbolos que historicamente se verificam pela supremacia cristã sobre o paganismo celta, mas que em termos esotéricos também carregam um significado muito profundo.



Perseu derrota o Dragão e salva Andrômeda

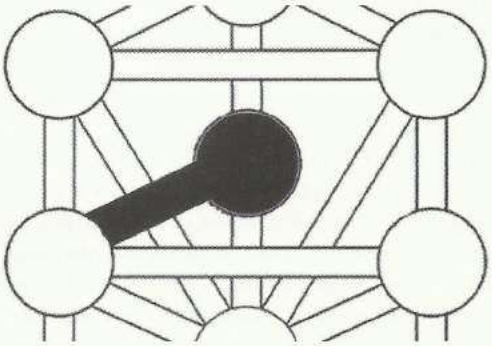
Entre os astecas, maias e toltecas, *Quetzalcóatl* ou Kukulcán (termos que significam "*Serpente emplumada*") era a principal divindade, uma espécie de Deus-messias, criador da humanidade e também civilizador e legislador. Quetzalcóatl é a representação das forças naturais que ascendem e se fundem com as forças divinas, celestiais, daí o termo "serpente emplumada", ou seja, um dragão.

Na cultura chinesa existe ampla referência ao dragão. Diferente das culturas ocidentais, o dragão não possui asas, porém possui igualmente o dom de voar.

É representado por um animal que reúne diversas características de outros, como o corpo de serpente, as garras de águia, os chifres de corsa e bigodes de carpa. Simboliza a Sabedoria divina revestida do poder indomável da natureza, ou seja, a harmonia entre os atributos espirituais e naturais que formam todas as coisas. São tidos como criaturas celestiais, incrivelmente auspiciosos e que exercem o controle sobre as forças da natureza.

DAATH-GEBURAH

A Nuance de Geburah dentro de Daath representa os Arquétipos da Ira, da Raiva incontida e da Fúria.



Fenrir

Figura mitológica nórdica, Fenrir, ou Fenris, era um os animais inimigos da casta dos deuses Aesir (juntamente com a serpente de Midgard e Hel), na mitologia nórdica. Hel, a serpente de Midgard e Fenrir eram filhos da gigante *Angerboda* (Mensageira do Mal) e do deus Loki.

Fenrir era um animal muito temido, monstruoso e assustador, que todos os dias crescia imensamente, o que aterrorizava os deuses. Finalmente, um dia, os deuses decidiram enclausurá-lo e para consegui-lo propuseram-

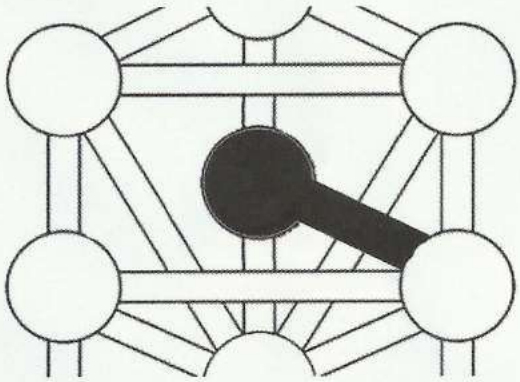
lhe um jogo: este consistia em prendê-lo com diversos materiais durante um certo período de tempo para verificar se ele se conseguia soltar. Contudo, Fenrir apercebeu-se da artimanha e disse que só o faria se algum dos deuses colocasse a mão na sua boca.

O único dos deuses que teve coragem para colocar a mão na boca do lobo foi o deus da justiça, Tyr. Mas viu-se que Fenrir conseguia quebrar as correntes de todos os materiais experimentados, até que um dos anões fez um delgado fio chamado *Gleipnir*, constituído por coisas que não existiam e que, consequentemente, não podia ser quebrado: a respiração de um peixe, o som dos passos de um gato, as raízes de uma montanha, a saliva de um pássaro, os tendões de um urso e a barba de uma mulher. A mão de Tyr acabou por ser arrancada e os deuses atravessaram as mandíbulas de Fenrir com uma espada e prenderam-no com cadeados de ferro a uma rocha dentro de uma caverna, sítio de onde só saiu no dia de Ragnarok para o Crepúsculo dos Deuses.

Fenrir seria transportado até esta batalha pelo barco de Hel, conduzido pelo deus Loki e onde embarcaram igualmente Surt e os gigantes do fogo. Fenrir acabou por morrer no dia de Ragnarok com o pescoço torcido pelas mãos de Vidar, filho do deus Odin.

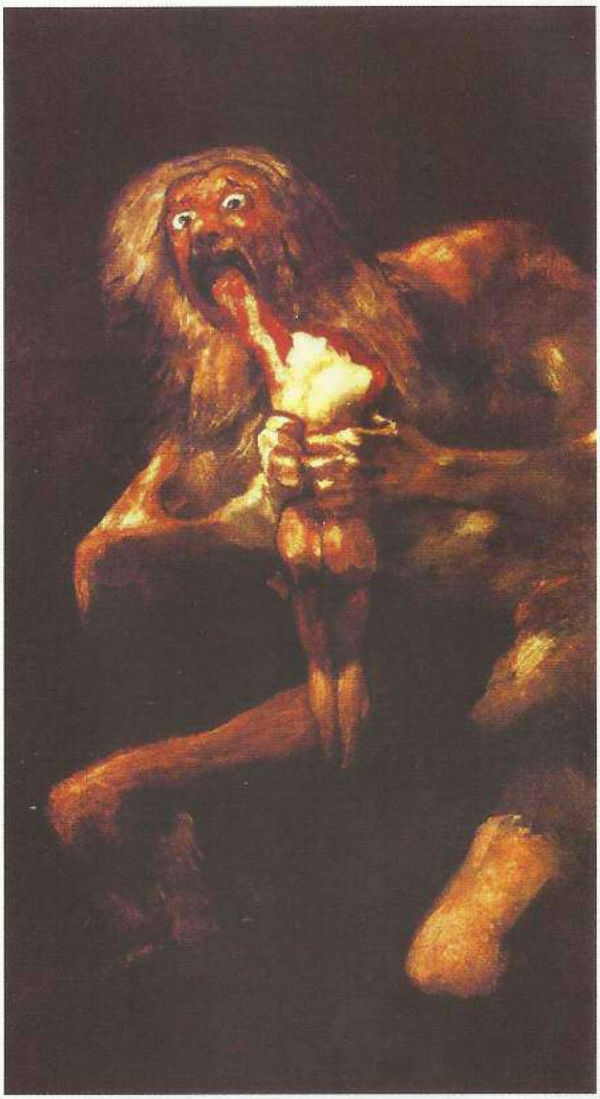
DAATH-CHESED

A Nuance de Chesed dentro de Daath está relacionada aos deuses-devoradores, em cuja narrativa devoram totalmente o Herói antes que ele possa abrir suas entranhas e escapar ou libertar aqueles que foram devorados por este Arquétipo da Gula.



Cronos/Saturno

Saturno é a divindade romana mais complexa, conhecida pelos gregos como Cronos, o deus que representa o tempo. Parecia pairar sobre ele e sua família uma maldição, pois logo cedo ele expulsou o próprio pai, Urano, de sua posição soberana entre os deuses, já que o mesmo estava dominado pela insanidade, gerando muita confusão na esfera terrena. Pouco tempo depois, exercendo igualmente uma liderança tirânica, recebe uma profecia assustadora, a de que ele também seria deposto do trono por um de seus filhos.



Saturno devorando seus filhos, por Goya. (1823)

O deus romano se casa com Réia, a qual simboliza a Terra. Ciente da predição paterna, ele devora todos os filhos, assim que nascem. Isto ocorre com Vesta, Ceres, Juno, Plutão e Netuno. Inconformada, sua esposa arma um plano para salvar Júpiter, o recém-nascido. Ela envolve uma pedra em alguns panos e a apresenta assim para o marido, tentando convencê-lo de que está lhe entregando o filho. Dominado pela gula, ele engole o objeto sem se dar conta do que ocorre, o que demonstra o caráter do tempo, o qual devora e destrói tudo que existe. Ao ingerir a pedra, ele vomita os filhos anteriormente devorados, os quais ajudam Júpiter, ao longo de dez anos de luta ferrenha, a derrotar Saturno.

Cumprindo o que fora previsto, ele é realmente exilado de seu reino, aprisionado no Tártaro, um local remoto e sombrio; depois ele reaparece no Lácio, região da Itália central, lá instaurando um período de paz e prosperidade, conhecido como a Idade do Ouro, transmitindo ao Homem os segredos da agricultura. É considerado um dos Titãs - deuses que enfrentaram Zeus ou Júpiter, gerado pela união entre o Céu, Urano, e a Terra, Gaia.

Jonas e a Baleia

Segundo o relato bíblico, durante a viagem de barco de Jonas, acontece uma violenta tempestade. Esta só acaba quando Jonas é lançado ao mar. Ele é engolido por um "*Grande Peixe*" (Jonas 1:17) e no seu estômago, passa três dias e três noites. Sentindo como se estivesse sepultado, nesta situação arrependido reconsidera a sua decisão. Tendo se arrependido, é vomitado pelo "grande peixe" numa praia e segue rumo para Nínive.

DAATH-DAATH

A nuance pura de Daath representa a visão dentro do Abismo. As deusas que possuem o domínio do passado-presente-futuro e que até os outros deuses têm medo. Representa a ancestralidade e o Conhecimento de tudo aquilo que existe dentro da criação.

Moiras e Parcas

As moiras, na Mitologia Grega, eram as três irmãs que determinavam o destino, tanto dos deuses, quanto dos seres humanos. Eram três mulheres lúgubres, responsáveis por fabricar, tecer e cortar aquilo que seria o fio da vida de todos os indivíduos. Durante o trabalho, as moiras fazem uso da Roda da Fortuna, que é o tear utilizado para se tecer os fios. As voltas da roda posicionam o fio do indivíduo em sua parte mais privilegiada (o topo) ou em sua parte menos desejável (o fundo), explicando-se assim os períodos de boa ou má sorte de todos. As três deusas decidiam o destino individual dos antigos gregos, e criaram Têmis, Nêmesis e as Erínias. Pertenciam à primeira geração divina (os deuses primordiais), e assim como Nix, eram domadoras de deusas e homens.

As Moiras eram filhas de Nix. Moira, no singular, era inicialmente o destino. Na Ilíada, representava uma lei que pairava sobre deuses e homens, pois nem Zeus estava autorizado a transgredi-la sem interferir na harmonia cósmica. Na Odisséia aparecem as Fiandeiras.

As Moiras com o Fio da Vida
John Melhuish Strudwick (1930)

O mito grego predominou entre os romanos a tal ponto que os nomes das divindades caíram em desuso. Entre eles eram conhecidas por Parcas chamadas Nona, Décima e Morta, que tinham as funções de presidir a gestação e o nascimento, o crescimento e desenvolvimento, e o final da vida; a morte; notar entretanto, que essa regência era apenas "sobre os humanos".

Os poetas da antiguidade descreviam as moiras como donzelas de aspecto sinistro, de grandes dentes e longas unhas. Nas artes plásticas, ao contrário, aparecem representadas como lindas donzelas. As Moiras eram:

- **Cloto**, em grego significa "*fiar*", segurava o fuso e tecia o fio da vida. Junto de Ilitia, Ártemis e Hécate, Cloto atuava como deusa dos nascimentos e partos.

- **Láquesis**, em grego significa "*sortear*" puxava e enrolava o fio tecido, Láquesis atuava junto com Tique, Pluto, Moros e outros, sorteando o quinhão de atribuições que se ganhava em vida.

- **Átropos**, em grego significa "*afastar*", ela cortava o fio da vida. Átropos, juntamente a Tanatos, Moros e as queres, determinava o fim da vida.

Norns

As Nornas são deusas da Mitologia Nórdica. A sua função é controlar (muito embora na mitologia nórdica e na religião odinista o destino seja mutável) a sorte, o azar e a providência, quer dos homens quer dos deuses, e zelar pelo cumprimento e conservação das leis que regem as realidades dos homens, dos Aesires, dos elfos, dos anões, etc...

Diz-se que nasceram da fonte de *Urð*, fonte da vida, onde cresce o grande freixo *Yggdrasill*, que guardam. Todas as manhãs fazem chover hidromel sobre suas raízes, para que as folhas permaneçam verdes. São representadas pela virgem, a mãe e a anciã. Urd (passado) é muito velha e vive olhando para trás, por sobre os ombros. Verdandi (presente) é uma jovem e olha sempre para o presente e finalmente Skuld (futuro), vive encarapuçada e possui um pergaminho fechado sobre seu regaço, que contém os segredos do futuro.

As Norns, por Karl Ehrenberg (1901)

Vivem protegidas por um dos ramos da árvore Yggdrasil, junto a um lago. O clã possuí apenas três integrantes, todas entidades femininas que a saber são:

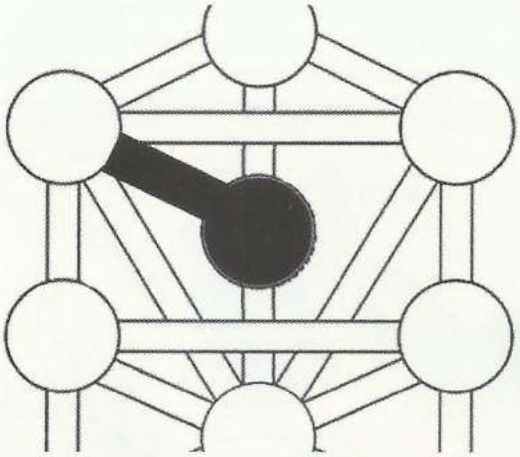
- **Urd** é a guardiã do Passado, é representada por uma criatura da raça humana de idade extremamente avançada. Dentro de suas obrigações está guardar os mistérios do passado e não metaforicamente não fornecer as chaves dos segredos antigos;

- **Verdandi** é a vigia do Presente, encarna-se na forma de uma mãe e tudo que acontece é tecido por seus pensamentos. Ela representa o movimento, transição e a continuidade.

- **Skuld** ou **Skald** é a guardiã do Futuro, representada por uma virgem. Profecias e adivinhações estão relacionadas a ela. Skuld detém o controle de uma das maiores forças do universo: o Destino.

DAATH-BINAH

A nuance de Binah dentro de Daath é representado pelo Arquétipo da Bruxa Anciã. Estando acima do Abismo, esta energia representa a proteção ancestral que já transcendeu o desafio, sendo representada pela feiticeira anciã, muitas vezes temida, mas sempre respeitada. Apresenta-se como uma bruxa ou feiticeira que pode destruir aqueles que a procuram com más intenções, ou abençoar aqueles que são puros de coração.



Baba Yaga

Baba Yaga é uma figura do folclore do leste europeu. É uma mulher velha e ossuda que viaja pelos céus montada em um pilão. Os rastros que deixa, apaga com uma vassoura. Mora em uma casa móvel, com patas de galinha, cuja fechadura é uma boca cheia de dentes.

Baba Yaga em uma versão moderna

Isaac Bashevis Singer descreveu Baba Yaga com "*Um nariz vermelho arrebitado, com narinas largas e ardentes, olhos em chama como carvão em brasa e com cardos a sair do crânio em vez de cabelos. Singer referiu também a existência de babas menores e de pequenos demônios chamados Dziads*".

Ajuda os puros de coração e devora os impuros. Originalmente concebida como uma entidade benfazeja, ao longo do tempo foram lhe atribuindo um caráter sinistro.

Black Annis

Versão britânica da baba Yaga, Black Annis é uma velha bruxa da mitologia que vive nas partes mais escuras e sombrias das florestas e se alimenta de carne de cordeiro ou carne humana.

Black Annis, em versão moderna

Nanã

Entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos, existe um portal. É a passagem, a fronteira entre a vida e a morte. Sua regente: Nanã. Senhora da Morte, *Geradora de Iku* (morte), *Deusa dos Pântanos e da Lama, Mãe da Varíola, Regente das Chuvas*. Nanã é de origem Jejê, da religião da Dassa Zumê e Savê, no Daomé, hoje conhecida com República de Benin.

A mais temida de todas os Orixás. A mais respeitada. A mais velha, poderosa e séria. Nanã é o encantamento da própria Morte. Seus cânticos são súplicas para que leve Iku – a morte – para longe e quem permite que a vida seja mantida. É a força da Natureza que o homem mais teme, pois ninguém quer morrer! Ela é a Senhora da Passagem desta vida para outras, comandando o portal mágico, a passagem das dimensões.

Nas casas de Santo, Nanã é extremamente cultuada e temida, pelo poder que ostenta. É ela a Mãe da Varíola e se faz presente quando existe epidemia da doença.

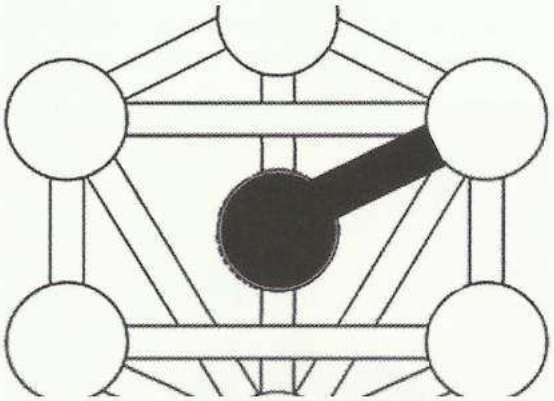
Nanã também está presente nos lamaçais, pois nasceu do contanto da água com a terra, formando a lama, dando origem à sua própria vida. Em terras da África, Nanã é chamada de Iniê e seus assentamentos (objetos sagrados) são salpicados de vermelho. Nanã é lama, é terra em contato com a água. Nanã também é o pântano, o lodo, sua principal morada e regência.

Ela é a chuva, a tempestade, a garoa. O banho de chuva, por isso, é uma espécie de lavagem do corpo, homenagem que se faz à Nanã, lavando-se no seu elemento. Por isso, não devemos blasfemar contra a chuva, que muita vezes estraga passeios, programas, compromissos, festas e acontecimentos.

Considerada a Iabá (orixá feminina) mais velha, foi anexada pelos iorubanos nos rituais tal a sua importância. Nanã é a possibilidade de se conhecer a morte para se ter vida. É agradar a morte, para viver em paz. Nanã é a mãe, boa, querida, carinhosa, compreensível, sensível, bondosa, mas que, irada, não reconhece ninguém.

DAATH-HOCHMA

A Nuance de Hochma em Daath representa a Grande Barreira entre o Mago e o Pai Celestial. Muitas vezes considerado o Guardião do Abismo e o momento no qual o iniciado precisa enfrentar a si mesmo, sem a ajuda do Sagrado Anjo Guardião, e tornar-se seu próprio pai.



Chorozon

Segundo Aleister Crowley, Chorozon é o nome dado ao Demônio do Abismo cuja função é destruir o Ego do Mago e que se não for derrotado, arrastará o ocultista para o fundo do abismo em qualquer tentativa de ultrapassá-lo. Chorozon seria o "Grande Obstáculo" de qualquer estudioso de magia em seu processo em direção à iluminação.

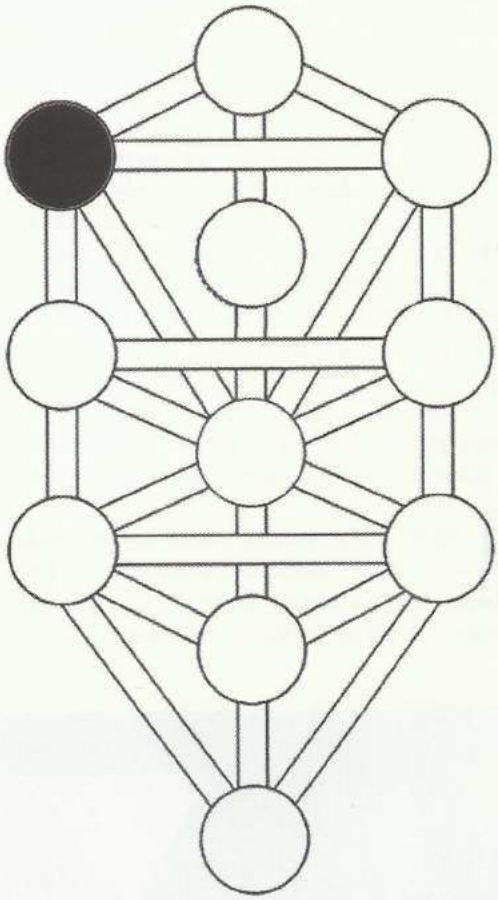
O grande Dragão vermelho, de William Blake (1805)

"O nome do Habitante no Abismo é Choronzon, mas ele não é realmente um indivíduo. O Abismo é vazio de forma; é repleto de todas as formas possíveis , cada uma igualmente vazia, cada uma deste modo maligna no único sentido da palavra - que é, sem significado mas perverso, na medida em que almeja se tornar real. Estas formas rodopiam sem sentido em acúmulos ocasionais como demônios de poeira, e em cada chance de agregação afirma ser um indivíduo e grita: "eu sou eu!" embora esteja ciente o tempo todo de que seus elementos não possuem um vínculo verdadeiro; de tal forma que a menor perturbação dissipa a ilusão assim como um cavaleiro, encontrando um demônio de poeira, faz dele uma chuva de areia caindo na terra"

- Aleister Crowley.

Binah

Existe uma maré nos assuntos dos homens
Que, se aproveitada quando sobe, conduz à ventura
- Shakespeare



Título: Binah, Entendimento
(Em hebraico: Beit, Yod, Nun, Heh).
Inteligência: Santificadora
Imagem Mágica: Uma mulher madura. Uma matrona.
Localização na Árvore: No topo do Pilar da Severidade, no Triângulo Supremo.
Planeta: Saturno
Texto Yetzirático: A Terceira Inteligência chama-se Inteligência Santificadora, Fundamento da Sabedoria Primordial; chama-se também Criadora da Fé, a suas raízes são o Amém. É a mãe da fé, a fonte de onde emana a fé.
Nome Divino: Jehovah Elohim.
Arcanjo: Tzaphkiel.
Qlippoth: Satariel
Coro Angélico: Aralim, Tronos.
Chakra Cósmico: Shabbathai, Saturno.
Chakra: Ajna.
Experiência Espiritual: A visão da dor.
Virtude: A Castidade.
Vício: A Avareza.
Símbolos: A Yoni, o Kteis, o Vesica Piscis, a Taça ou o Cálice, o Manto Extemo do Ocultamento.
Arcanos do Tarot: Os quatro Três.
Cor em Atziluth: Carmesim.
Cor em Briah: Negro.
Cor em Yetzirah: Marrom-escuro.
Cor em Assiah: Cinza salpicado de rosa.
Nota Musical: Si
No Reino Animal: O cabrito montês
No Reino Mineral: Chumbo (metal), Lápis lázuli, a turquesa e as gemas negras.
No Reino Vegetal: Mirra
Corpos: Corpo Búdico
Parte do Corpo Físico: Ossos e dentes
Número: 3

Descrição

Binah, que significa "*Entendimento*", é a terceira sephirah da Árvore da Vida cabalística. Está localizada no topo do pilar da severidade, logo acima de Geburah e contrastando em oposição a Hochma.

A primeira manifestação de Kether foi Hochma; ele, por sua vez, é energia pura, sem nenhum tipo de forma, apenas força. Binah, como representativo do número 3, foi a primeira manifestação da forma sobre a força, delimitando pela primeira vez a Linha que une dois pontos a um triângulo formado por três pontos.

Binah é responsável por limitar o poder infinitamente expansivo de Hochma. Se não fosse isso, só haveria força no Universo, com a ausência de forma. Logo, nenhum ser vivo poderia existir. Binah, por esse motivo, também é conhecida como Amma, a grande mãe, por ter enclausurado a força de Hochma para dar início ao período de incubação do Universo, assim como um óvulo faz com a força masculina do sêmen, que por si só não pode gerar nada, precisando de um útero para manifestar-se.

Na magia, quando o Adepto Iniciado transcende a essa Sephirah, ele passará a ser reconhecido dentro de algumas ordens de magia como Magister Templi, 8°=3°.

Seu Texto Yetzirático é: "*A Terceira Inteligência chama-se Inteligência Santificadora, Fundamento da Sabedoria Primordial; chama-se também Criadora da Fé, e suas raízes são o Amém. É a mãe da fé, a fonte de onde emana a fé*".

O Arcanjo governante dessa sephirah é o Arcanjo Tzaphkiel. Seu coro angélico são os Aralim, os Tronos. Sua Virtude é o Silêncio e seu Vício poderá ser a Avareza. A experiência espiritual atribuída a esta Sephirah é a Visão da dor.

Binah se situa no topo da coluna esquerda. É a lógica que dá definição à inspiração e energia ao movimento. Analogamente, é o lado esquerdo do cérebro onde simbólicamente funciona a Razão, organizando o pensamento em algo concreto.

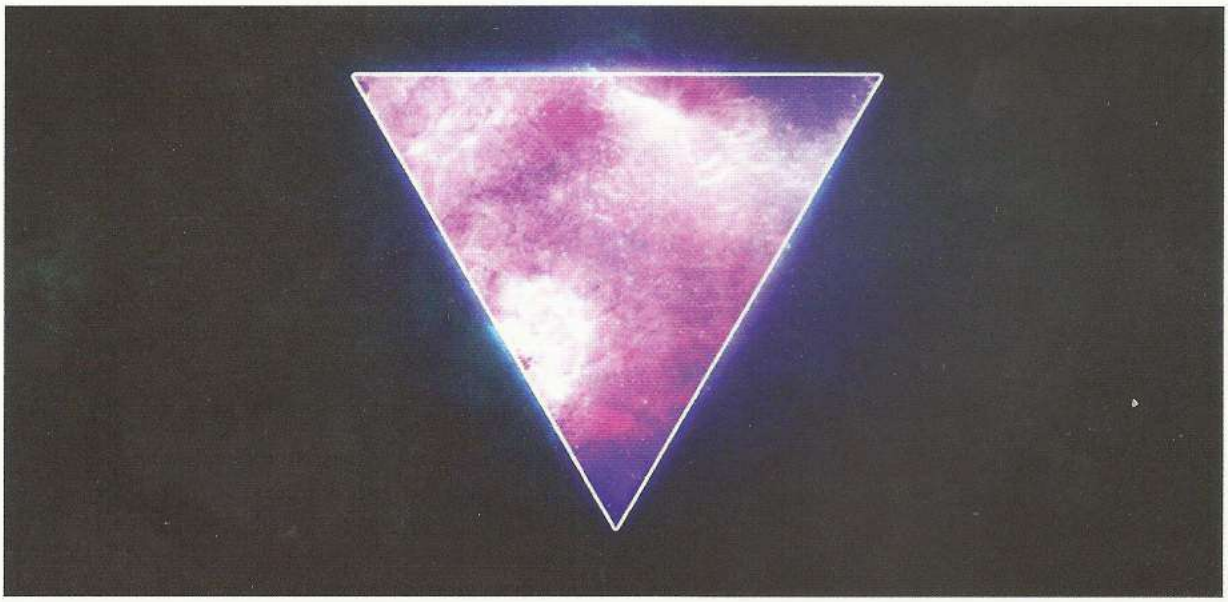
Caminhos

Beit - Entre Kether e Binah.
Daleth - Entre Hochma e Binah.
Cheth - Entre Binah e Geburah.
Zain - Entre Binah e Tiferet.

BINAH

Binah é a terceira Esfera do Triângulo Supremo, e a tarefa de explicá-la será, ao mesmo tempo, extensa a simples, porquanto podemos estudá-la à luz de Hochma, que a equilibra no Pilar oposto da Árvore.

Binah é a Rainha. Representa a potência feminina da restrição no Universo. Binah representa a energia Yin em sua maior influência, governando o topo do pilar da severidade, da mesma forma que Hochma representa o Rei e a energia Yang em sua maior influência na Árvore da Vida, governando o pilar da Misericórdia.

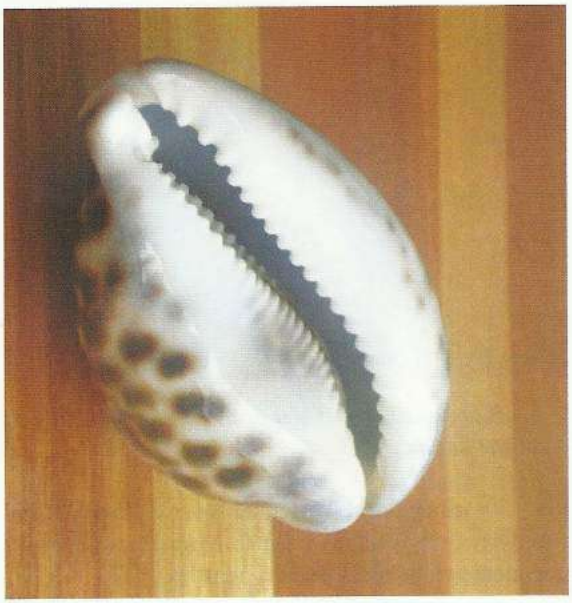


O Triângulo delimitador da Forma. Ao fecharmos o espaço dentro de 3 Pontos, conseguimos limitar o infinito e delimitar todo o conhecimento dentro de um espaço, daí a ideia da Onisciência Divina.

Pode-se pensar que essa distribuição é antinatural; que a Mãe ou a Rainha deveria presidir a Misericórdia, e a força masculina do universo, a Severidade. Mas não devemos sentimentalizar essas coisas. Estamos tratando de princípios cósmicos e não de personalidades.

O símbolo do triângulo define a forma e o limite, da mesma maneira que o óvulo e o útero moldarão os limites do universo do novo indivíduo a ser criado.

Binah, a Grande Mãe, chamada às vezes de *Marah*, o Grande Mar, é, naturalmente, a *Mãe de Toda Vida*. Ela é o útero arquetípico por meio do qual a vida vem à manifestação. Tudo que fornece uma força para servir a vida como um veículo provém dela. Porém, diferentemente dos arquétipos de Yesod, estamos nos referindo aqui à criação de todo um universo e não apenas de um ser ou de uma ideia. Se Yesod representa as praias e as águas, Binah representa todos os abismos profundos das águas marinhas do planeta.



O Búzio como símbolo magístico do útero e das profundezas do Oceano, guarda dentro de si o ruído de todo o mar.

Devemos lembrar, contudo, que a energia confinada numa força, embora seja capaz de organizar-se a desenvolver-se, é muito menos livre do que era quando ilimitada em seu próprio plano. Incorporar-se numa forma é o início da morte da vida.

É uma limitação e um encarceramento; uma prisão dentro de limites estabelecidos. A forma limita a força e a vida, aprisionando-a, mas ao mesmo tempo, também permite que ela possa se organizar.

Segundo Dion Fortune: "*O espírito desencarnado é imortal; não há nada nele que possa envelhecer ou morrer. Mas o espírito encarnado vê a morte no horizonte tão logo o dia nasce. Podemos compreender, portanto, quão terrível deve parecer a Grande Mãe quando aprisiona a força livre na disciplina da forma. Ela é morte para a atividade dinâmica de Hochma; a força Hochma morre quando conflui para Binah. A forma é a disciplina da força; por conseguinte, é Binah a cabeça do Pilar da Severidade*".

Desta maneira, podemos entender como Binah também representa o TEMPO, em suas diversas formas e arquétipos, sendo o mais conhecido Kronos, ou Saturno.

Se Kether é representado como a força de todos os seres e é imaginado como o Supremo bem e sua força motora se inclina para Hochma, segue-se, por lógica, que Binah, o opositor energético de Hochma, esteja ligado de alguma forma como o adversário da criação, o Inimigo de Deus ou mesmo o demônio. Associarmos Saturno a Satã é uma transição simples, da mesma forma como o tempo-morte-demônio nos priva da vida, o atributo primordial da criação. Desta distorção de pensamento surgiu a ideia dentro de diversas religiões que a Mulher estava associada ao diabo e que tinha parte nas raízes de todo o Mal. Não por acaso, é EVA a responsável pela queda do homem do Paraíso na mitologia bíblica.

A Mulher é a influência que sujeita o homem, por seus desejos, a uma vida de forma. A matéria constitui, para ambas a Fé, a contraparte do espírito, numa dualidade eterna não-resolvida. Essa crença infeliz causou tantos sofrimentos às mulheres nos países cristãos e muçulmanos quanto a guerra a as pestes.

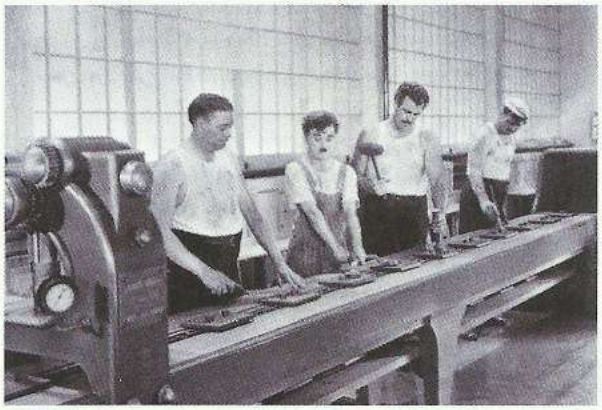
A Kabbalah Hermética ensina uma doutrina mais sábia. Para ela, todas as Sephiroth, sem exceção, são sagradas e o conhecimento de todas as etapas da criação é necessário tanto para o autoconhecimento quanto para o domínio do universo ao nosso redor.

Nesse entendimento, Binah é a Raiz Primordial da Matéria, mas o pleno desenvolvimento da matéria só pode ser obtido depois que alcançamos a última Esfera, Malkuth, o universo material.

Binah vincula-se a Malkuth e isso é indicado no Texto Yetzirático de Malkuth, que diz: "*Ela sentava-se no trono de Binah*".

Binah quer dizer "*Entendimento*". É a linha de montagem da realidade que nos informa que tudo o que está compreendido dentro daquele método pode ser utilizado com resultados previsíveis.

Como o Entendimento, Binah funciona como uma grande linha de montagem, na qual se todos os ingredientes estão dispostos dentro dos limites conhecidos e dominados, então, se uma cadeia de ações é iniciada dentro destas limitações, o resultado é totalmente previsível.



Como exemplo, em uma linha de montagem dos tempos da Revolução Industrial, se em uma esteira estão todos os ingredientes e operários necessários para a produção de uma roda, e todas as engrenagens daquela cadeia são conhecidas, nada, a não ser uma roda, pode emergir do lado final desta esteira.

O Texto Yetzirático destaca a ideia da Fé como uma filha direta de Binah; a "*Fé que reside no Entendimento*". Esse é o único local em que a Fé pode repousar adequadamente. Podemos definir a Fé como o resultado consciente da experiência superconsciente que não foi traduzida pelos nossos sentidos. No exemplo simplório acima, quando a linha de montagem começa, o primeiro operário tem "fé" que que o processo que ele iniciou apertando um único parafuso terminará, no final da linha de montagem, como uma roda pronta.

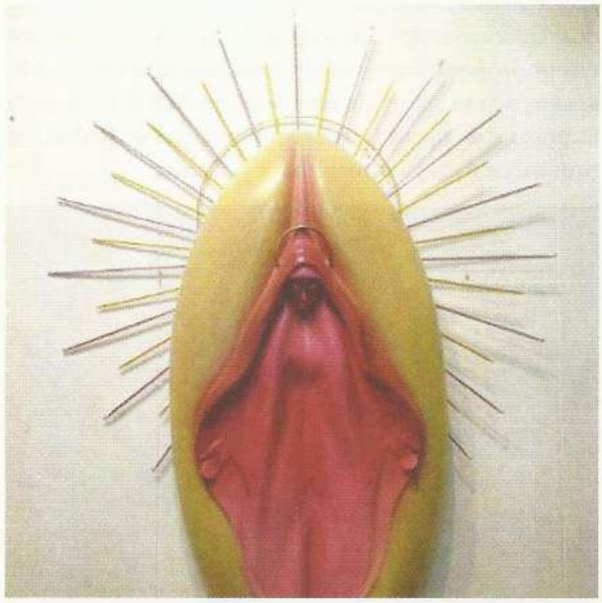
E assim funciona no Microcosmos. A noção de que o Universo age segundo mecanismos invisíveis e pré-determinados faz com que possamos ter esta sensação de "Fé" mesmo diante do inverossímil e improvável.

Deste modo, o paradoxo de Binah faz com que ao mesmo tempo em que tenhamos completo entendimento do que ocorre ao nosso redor, estamos sempre presos e limitados por aquilo que conhecemos. Nunca poderemos escolher aquilo que não sabemos que existe.

Deve-se ter sempre em mente que a utilização da Árvore da Vida não é apenas um exercício intelectual; é uma arte criativa, no sentido literal das palavras; a que as faculdades devem ser desenvolvidas na mente, assim como o escultor ou o músico adquire a sua habilidade manual. Quanto mais símbolos o cabalista estuda e trabalha, mais espaço terá para manobrar seu subconsciente.

O Texto Yetzirático refere-se especificamente a Binah como a *Inteligência Santificadora*. A santificação evoca a ideia do que é sagrado e, desta maneira, podemos perceber que a Virgem Maria está intimamente associada a Binah, a Grande Mãe.

Se desejamos compreender os segredos de Binah, devemos nos aproximar de seus ensinamentos sobre a fonte da vida a da força vital com o mesmo espírito com que os antigos se aproximaram delas; e ninguém cujos olhos não estejam vendados pelo preconceito pode deixar de compreender que nossa atitude atual em face da vida seria mais saudável a agradável se tivesse como fermento o bom senso e o discernimento do paganismo.



Representação simbólica de Binah como Sagrado Feminino e a origem da vida.

Os princípios da masculinidade a da feminilidade manifestos em Hochma e Binah representam mais do que mera polaridade positiva a negativa.

Hochma, o Pai Universal, é o veículo da força primordial, a manifestação imediata de Kether. É, na verdade, Kether em ação, pois as diferentes Sephiroth não representam diferentes coisas, mas diferentes funções da mesma coisa, isto é, força pura jorrando na manifestação, oriunda do *Grande Imanifesto*, que está atrás dos Véus Negativos da Existência.

Hochma é força pura, assim como a expansão da gasolina, quando esta se inflama na câmara de combustão de um motor, é força pura. Mas, assim como essa força expansiva se propagaria a se perderia se não houvesse um mecanismo para transmitir seu poder, da mesma forma

a energia não-direcionada de Hochma se irradiaria pelo espaço a se perderia se nada houvesse para receber seu impulso a utilizá-lo.

Hochma explode como a gasolina; Binah é a câmara de combustão; Chesed e Geburah são os movimentos alternados do pistão. Em suma, Hochma fornece a energia e Binah fornece o motor que limita a explosão. Hochma fornece a energia elétrica e Binah fornece as engrenagens que movem o mundo.

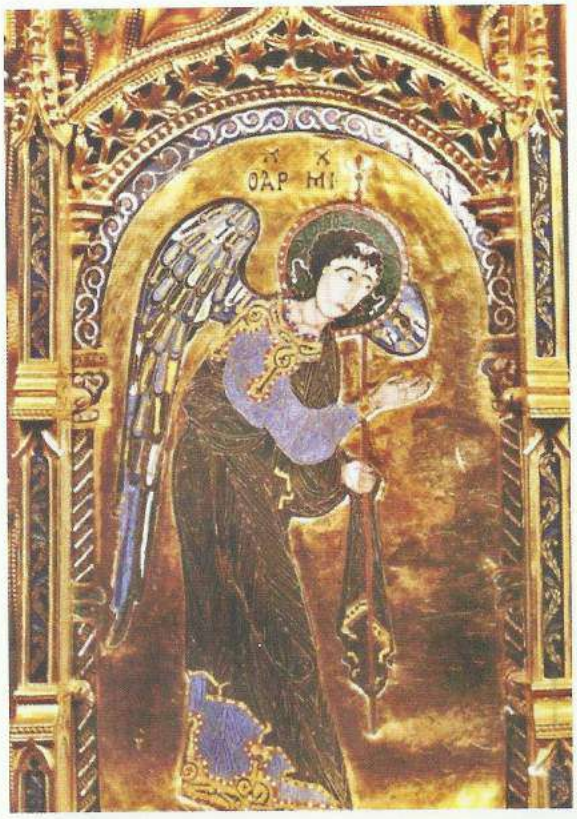
A Virtude de Binah é o Silêncio e seu Vício é a Avareza. Vemos aqui, novamente, a influência de Saturno tomar-se presente. Keats fala do "*Saturno de cabelos grisalhos, silencioso como uma pedra*" e nessas poucas palavras o poeta evoca uma imagem mágica da era a do silêncio primordial da influência saturniana. Saturno é de fato um dos velhos deuses a está relacionado ao aspecto mineral da Terra. Seu trono acha-se nas rochas mais antigas, onde não cresce planta alguma.

EMANAÇÕES DE BINAH

Tzaphkiel (Binah-Kether)

O Arcanjo que preside sobre a Esfera de Binah é chamado de Tzaphkiel. Este anjo pertence ao coro dos Aralim, mas raramente pode ser visto em sua forma completa, manifestando-se muitas vezes apenas como sombras de suas asas ou a sensação de sua presença. Tzaphziel é responsável pelos começos e finalizações das coisas.

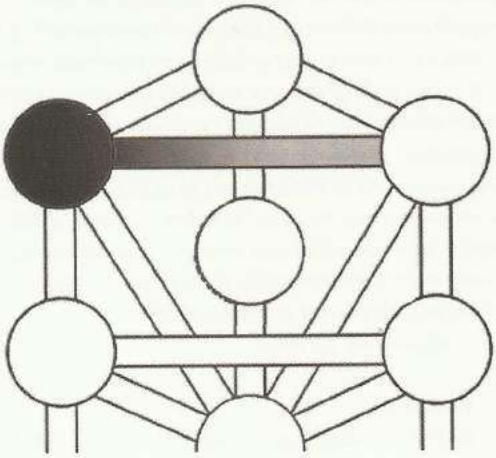
Normalmente é evocado para terminar uma situação desagradável rapidamente ou para trazer um final confortável a uma dor que se arrasta pelo tempo. Tzaphziel está relacionado ao Anjo da Morte ou da transformação e muitas vezes pode ser percebido como tal, mas também é o portador da vida, pois sem que finalizemos algumas situações, nunca haverá espaço para que iniciemos novas ações.



Anjo Protetor, por Paolo Veneziano (1118)

BINAH-HOCHMA

As emanações de Hochma dentro de Binah lidam com as polaridades de "*Criação-Destruição*" causando a destruição de tudo aquilo que precisa ser destruído para que o novo possa renascer.



Inclui arquétipos de Deuses e entidades relacionadas com a destruição de tudo aquilo que é velho ou está corrompido, para que o novo possa renascer.

Lauviah

Este anjo é invocado contra os tormentos do espírito, a tristeza e predispõe ao bem-dormir. Favorece as altas ciências, as descobertas maravilhosas e faz revelações em sonhos. Pode ser evocado para a finalização de um período de sombras.

A Prostituta da Babilônia

"Veio um dos sete anjos que tinham as sete taças e falou comigo, dizendo: Vem cá e te mostrarei a sentença contra a grande prostituta, a que está sentada sobre muitas águas. Com ela fornicaram os reis da terra, e os habitantes da terra se têm embriagado com o vinho de sua fornicação" Levou-me no Espírito ao deserto, e vi a uma mulher sentada sobre uma besta escarlata cheia de nomes de blasfemia, que tinha sete cabeças e dez chifres. A mulher estava vestida de púrpura e escarlata, enfeitada de ouro, pedras preciosas e pérolas, e tinha na mão um cálice de ouro cheio de abominações e da imundicie de sua fornicação. Em sua fronte tinha um nome escrito, mistério: "Babilonia a grande, a mãe das prostitutaes e das abominações da terra . Vi à mulher embriagada com o sangue dos santos e do sangue dos mártires de Jesús. Quando a vi fiquei assombrado com grande assombro"

(Apocalipse 17:1-6).

Babalon

Babalon, também conhecida como Mulher Escarlate, Grande Mãe e Mãe das Abominações, é uma das deusas centrais da filosofia religiosa conhecida como Thelema, conforme esta filosofia foi estabelecida em 1904 por Aleister Crowley no Liber AL vel Legis (O Liber AL vel Legis). Em sua forma mais abstrata, representa o impulso sexual feminino e a liberdade da mulher. Contudo pode também ser identificada com a Mãe Terra, no sentido simbólico da fertilidade. Crowley também acreditava que Babalon possui um aspecto terreno na forma de um trabalho espiritual que pode ser exercido por toda e qualquer mulher, normalmente como uma contraparte masculina denominada *To Mega Therion* (A Grande Besta), cuja conjunção visa manifestar as energias místicas próprias da atual era espiritual da humanidade, o Eon.

A Prostituta da Babilônia, de Matthias Gerung (1532)

O termo tem origem em 1904 e está nos escritos de Aleister Crowley, mais especificamente em *O Livro da Lei*, onde Babalon não é citada diretamente, mas a Sacerdotisa que seria a Mulher Escarlate, o que levou Crowley ao nome Babylon, depois "alterado" por ele para Babalon.

O motivo seria a orientação desse estudo direcionado para o Apocalipse, onde seria uma cidade, apontada por alguns ocultistas para Roma, que oprimia os cristãos, com queda predita, apesar de haver escatologia cristã com interpretação para o final dos tempos e não em Roma. Em ambas as linhas de pensamento, o regente teria o número 666. Em Thelema, Babalon passa da representação Babylon para a energia Mágica (em Thelema, Magick) da natureza sexual feminina, conforme citação no Livro da Lei.

Na sua forma mais abstrata, ela representa o impulso sexual feminino, a mulher libertária, embora também pode ser identificada com a Mãe Terra, no seu sentido de fertilidade, bem como com o *Grande Oceano* do Inconsciente, de onde nasce a Luz, a Vida e a Consciência. Ao mesmo tempo, Crowley acreditava que Babalon tinha um aspecto terreno, inerente a um estilo de conduta, que poderia ser incorporado em mulheres reais - geralmente como um contraponto à sua própria identificação como *To Mega Therion* (A Grande Besta), cujo dever foi então ajudar a manifestar as energias do Aeon de Horus.

Seu consorte simbólico é Caos, o Pai da Vida, Princípio Criador Masculino. Babalon costuma ser descrita como portanto uma espada à cintura e montando a Besta, a qual controla através de sua Vontade. Costuma ser descrita como sendo uma Prostituta Sagrada, sendo seu símbolo primordial o Graal ou Cálice (símbolo do útero gerador).

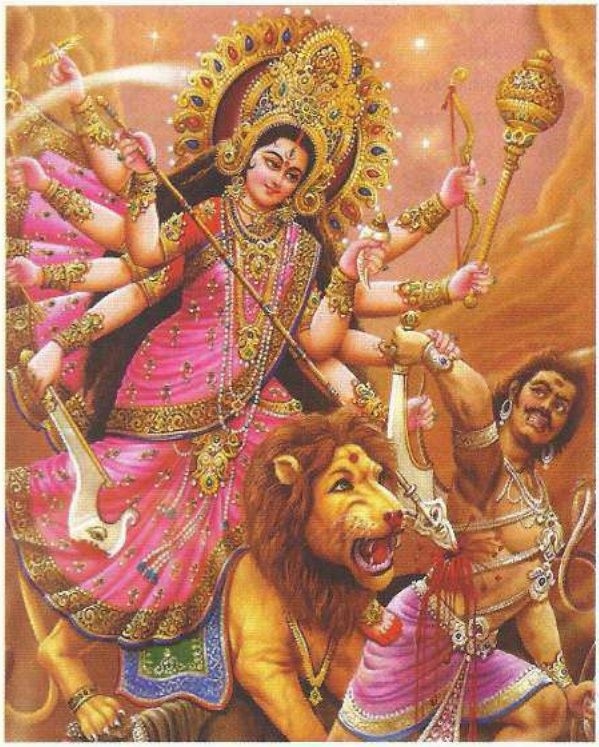
Durga (Kali)

Durga é uma das divindades mais respeitadas e terríveis do hinduísmo. É considerada uma manifestação da deusa Parvati, a esposa de Shiva. É representada com múltiplos braços, bradando armas em diversos deles, às vezes com cobras e um colar de crânios de seus filhos

É a verdadeira representação da natureza e é também considerada, por muitas pessoas, a essência de tudo o que é realidade e a fonte da existência do ser. Deusa da morte e da sexualidade, é a "esposa" do deus Shiva em algumas culturas. Já segundo os Vedas, Shiva é transformado em Durga-Kali, que seria um de seus lados, para trazer o fim. Segundo o tantrismo, é a divina "mãe" ou pai do universo, destruidor(a) de toda a maldade. É representada(o) como uma mulher exuberante, em uma parte da Índia; em outra, como homem de pele escura, que traz um colar de crânios em volta do pescoço e uma saia de braços decepados — expressando, assim, a implacabilidade da morte.

A lenda conta que, numa luta entre Durga e o demônio Raktabija, este aterrorizou Durga com um diabólico feitiço: cada gota de seu sangue se transformava em um demônio. Durga e Shiva, ao tentar matar os vários demônios que surgiam de cada gota de sangue, cortavam a cabeça (e, daí, nasciam mais e mais demônios). Já em desespero, surge Kali, que cortava as cabeças e lambia o sangue (daí, a representação tradicional sua com o colar de cabeças, a adaga e a língua de fora). Assim, dizimou os demônios de Raktabija.

Babalon e Therion, por Elion Tenner (2011)



Durga matando Manishasura, filho do Rei dos Asuras

Mas Durga não é uma deusa ou deus do mal, pois, na verdade, o seu papel de ceifadora de vidas é absolutamente indispensável para a manutenção do mundo. Os devotos são, supostamente, recompensados com poderes paranormais e com uma morte sem grandes sofrimentos..

É também, uma das formas da deusa Parvati, esposa de Shiva. É coberta de cobras no seu corpo em vez de roupas, e tem um colar dos crânios dos seus filhos.

A figura da deusa tem oito braços, pele rosada, os olhos ferozmente arregalados, os cabelos organizado em uma coroa de ouro magnificamente ornamentada (símbolo da reencarnação), e, nos flancos, uma faixa de mãos decepadas. Sempre é representada em pé sobre o corpo caído do esposo Shiva.

Apesar da aparência destruidora, Durga mostra o lado poderoso da mulher e a verdadeira força feminina. Durga é venerada na Índia como uma mãe pelos seus devotos e devotas, que esperam, dela, uma morte sem dor ou aflição e a libertação do ciclo de reencarnações.

Egunitá

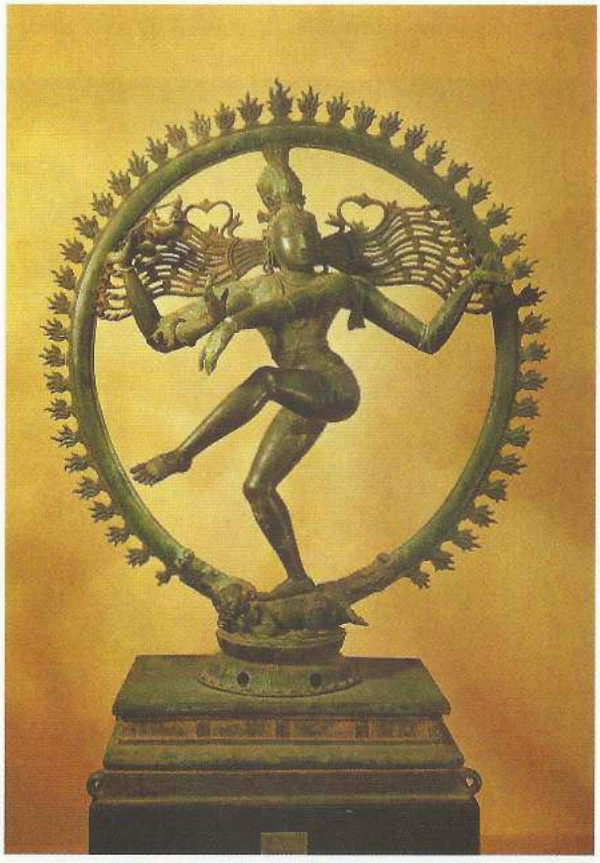
Na Umbanda, Egunitá é cultuada como o Orixá que consome os vícios e desequilíbrios e faz a purificação dos templos religiosos, do íntimo dos seres e das suas moradas.

Ela atua para nos defender das magias negativas e das injustiças, mas sempre a partir de uma autopurificação, para então nos renovar. Ou seja: primeiro faz uma purificação em nós mesmos para só então nos renovar, através da purificação de conceitos e ideias antigas às quais nos apegamos e que nos prejudicam e à purificação dos nossos vícios de comportamento entre outros.

Shiva

Shiva, o auspicioso, o propício, amável, o benigno, benevolente, amistoso e terno, é um dos deuses da trimúrti, a trindade hinduísta, deus (Deva) hindu. Chamado de "o *Destruidor*" (ou o Transformador), participa da Trimúrti (a trindade hindu) juntamente com Brama (Brahma), "*O Criador*", e Vixnu (Vishnu), "*o Preservador*".

Na tradição hindu, Shiva é o destruidor, que destrói para construir algo novo, motivo pelo qual muitos o chamam de "renovador" ou "transformador". As primeiras representações surgiram no período Neolítico (em torno de 4000 AC) na forma de Pashupati, o "Senhor dos Animais".



Shiva Nataraja pisa com seu pé direito sobre as costas de um anão. Ele é o demônio da ignorância interior, a ignorância que nos impede de perceber nosso Verdadeiro Eu.

Shiva Nataraja

Neste aspecto, Shiva aparece como o *Raja* (Rei) dos *Nata* (dançarinos). Ele dança dentro de um círculo de fogo, símbolo da renovação e, através de sua dança, Nataraja cria, conserva e destrói o universo. Ele representa o eterno movimento do Universo que foi impulsionado pelo ritmo do tambor e da dança. Apesar de seus movimentos serem dinâmicos, como mostram seus cabelos esvoaçantes, Shiva Nataraja permanece com seus olhos parados, olhando internamente, em atitude meditativa. Ele não se envolve com a dança do universo pois sabe que ela não é permanente. Como um yogue, ele se fixa em sua própria natureza, seu ser interior, que é perene.

Em uma das mãos, ele segura o Damaru, o tambor em forma de ampulheta com o qual marca o ritmo cósmico e o fluir do tempo. Na outra, traz uma chama, símbolo da transformação e da destruição de tudo que é ilusório. As outras duas mãos, encontram-se em gestos específicos. A direita, cuja palma está a mostra, representa um gesto de proteção e bênçãos (*Abhaya Mudrá*). A esquerda representa a tromba de um elefante, aquele que destrói os obstáculos.

O pedestal da estátua é uma flor de lótus, símbolo do mundo manifestado. A imagem toda nos diz: "*Vá além do mundo das aparências, vença a ignorância interior e seja como o Sr Shiva, o meditador, aquele que enxerga a verdade através do olho que tudo vê* (terceiro olho, Ájña Chakra)."

BINAH-BINAH

A Nuance Pura de Binah se manifesta nos Arquétipos de Avó e Anciã-Protetora.

Santa Ana

Santa Ana ou Sant'Ana é a mãe de Nossa Senhora e avó de Jesus. Sobre ela, porém, há poucos dados biográficos. As referências que chegaram até nós sobre os pais de Maria foram deixadas pelo Proto-Evangelho de Tiago, um livro escrito provavelmente no primeiro Século e que não faz parte dos Evangelhos Canônicos, ou seja, aqueles reconhecidos pela Igreja como oficiais. Porém, o Evangelho de Tiago é uma obra importante da antiguidade e citada em diversos escritos dos padres da Igreja Oriental, como Epifânio e Gregório de Nissa.

O nome "Ana" vem do hebraico "*Hanna*" e significa "*Graça*". Santa Ana era de família descendente do sacerdote Aarão. Ela era esposa de um santo: São Joaquim que, por sua vez, era descendente da família real de Davi. Nesse casamento estava composta a nobreza da qual Maria seria descendente e, posteriormente, Jesus.

Santa Ana se casou jovem como toda moça em Israel naquele tempo. A tradição diz que São Joaquim era um homem de posses e bem situado na sociedade. Ambos viviam em Jerusalém, ao lado da piscina de Betesda, onde hoje está a Basílica de Santana. O casal se relacionava com pessoas de todo Israel, especialmente nas festas em Jerusalém.

Santa Ana e Maria, a relação entre Binah e Yesod, a experiência protetora da Avó estéril (que miraculosamente dará à luz) em contrapartida à mãe pura e virginal (que também miraculosamente dará a luz ao Avatar).

Santa Ana, porém, tinha um grave problema: era estéril. Não conseguia engravidar mesmo depois de anos de casada. Em Israel daquele tempo a esterilidade era sempre atribuída à mulher, por causa da falta de conhecimento. A mulher estéril era vista como amaldiçoada por Deus. Por isso, Santa Ana sofreu grandes humilhações. São Joaquim, por sua vez, era censurado pelos sacerdotes por não ter filhos. Tudo isso fazia com que o casal sofresse bastante.

Santa Ana e São Joaquim, porém, eram pessoas de fé e confiavam em Deus, apesar de todo sofrimento que viviam. Assim, num dado momento da vida, São Joaquim resolveu retirar-se no deserto, para rezar e fazer penitência. Nessa ocasião, um anjo lhe apareceu e disse que suas orações tinham sido ouvidas.

Ao mesmo tempo o anjo apareceu também a Santa Ana confirmando que as orações do casal tinham sido ouvidas. Assim, pouco tempo depois que São Joaquim voltou para casa, Ana engravidou. Parece que através do sofrimento, Deus estava preparando aquele casal para gerar Maria, a virgem pura concebida sem pecado.

Caliel

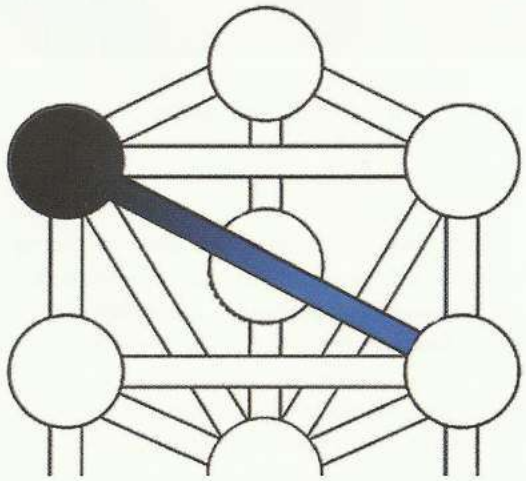
Este anjo auxilia contra as adversidades, ajuda a conhecer a verdade nos processos, a triunfar os inocentes e a confundir as pessoas malvadas. Trabalha com a Nuance de Binah na Esfera de Binah.

Quem nasce sob esta influência, é inteligente, irreverente, carismático e possui forte magnetismo pessoal. Tem extraordinária intuição quando o assunto refere-se a descobrir a verdade, bastando um olhar para identificar a verdadeira intenção. Não gosta do que é vago, abstrato, querendo sempre entender tudo em todos os detalhes. Grande sagacidade, enorme paciência e perseverança, analisa qualquer situação de forma fria e objetiva. É incorruptível, ama a justiça, a verdade e a integridade, analisando com amor cada pequena manifestação da vida cotidiana.

- Athanasius Kircher

BINAH-CHESED

A Nuance de Chesed dentro de Binah trabalha com Arquétipos dos grandes Titãs que sustentam os céus. Também incluem os Deuses-Criadores (a criação, sendo uma característica naturalmente feminina, é atrelada ao masculino dentro desta nuance).



Atlas

Atlas, também chamado Atlante, era um dos filhos dos Titãs Japeto e Climene, irmão de Prometeu, e pertencia à geração divina dos seres desproporcionais, monstruosos, a encarnação de forças da natureza que atuava preparando a terra para receber a vida e os humanos.

Juntando-se a outros Titãs, forças do Caos e da desordem, pretendiam alcançar o poder supremo e atacaram o Monte Olimpo, combatendo ferozmente Zeus e seus aliados, que eram as energias do espírito, da Ordem e do Cosmos.

Zeus trinfou e castigou seus inimigos - que eram escravos da matéria e dos sentidos, inimigos da espiritualização, lançando-os ao Tártaro.

Atlas sustentando os Céus

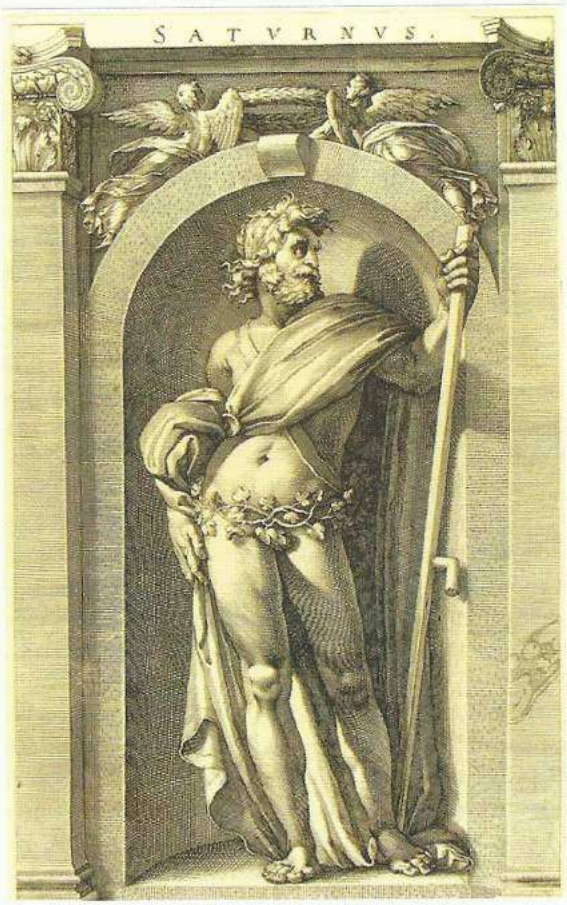
Porém para Atlas deu-lhe o castigo de sustentar para sempre nos ombros, o céu. Seu nome passou a significar "portador" ou "sofredor". Assim punido, passou a morar no país das Hespérides, com as três ninfas do Poente: Eagle, Eritia, Hesperatetusa.

Saturno Itálico

Saturno (do latim *Saturnus*) é um deus romano do tempo equivalente ao grego Cronos. É um dos Titãs, filho do Céu e da Terra. Com uma foice dada por sua mãe mutilou o pai, Urano, tomando o poder entre os deuses.

Expulso do céu por seu filho Júpiter (Zeus), refugiou-se no Lácio, onde exerceu a soberania e fez reinar a idade do ouro, cheia de paz e abundância, tendo ensinado aos homens a agricultura. Em Lácio, criou uma família e uma conduta novas.

Os romanos que, segundo outras tradições, atribuem a origem de Roma a Saturno, construíram-lhe um templo e um altar à entrada do Fórum, no Capitólio. Atribui-se ainda a Saturno a criação de divindades como Juno ou Hera e de heróis como Rómulo. O sábado é o dia consagrado a Saturno.



Saturnus, de Polidoro de Caravaggio (1540)

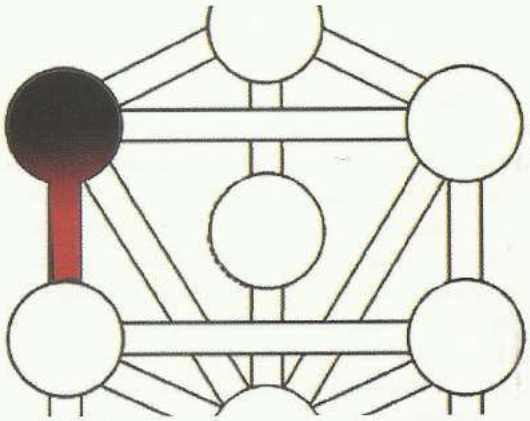
O Saturno Itálico é representado nas moedas como nas pinturas de Pompéia - testemunho ambivalente da sua atividade agrária e da sua identificação com o castrador Cronos - com a serpente na mão. Um baixo-relevo do museu do Capitólio, réplica de um modelo grego, apresenta-o como Cronos, sentado no trono, recebendo das mãos de sua mulher (por vezes chamada Opes nos textos latinos) a pedra envolvida em panos que ele confundiu com Júpiter recém-nascido.

Leuviah

Anjo que cuida dos aspectos de Chesed dentro de Binah. Quem nasce sob esta influência é amável, jovial, modesto em suas palavras e simples em sua maneira de ser. Suportará todas as adversidades com paciência e resignação, pois sabe que isto é uma forma de evolução material e espiritual. Extremamente curioso, estará sempre disposto a aprender e passar cada experiência realizada. Terá refinamento cultural e amará a música, a poesia e as artes em geral. Terá proteção angelical contra os adversários, contra aqueles que tentarem prejudicá-lo ou que usarem seu nome impropriamente. Esta proteção é como uma grande muralha de luz etérica, invisível aos olhos das pessoas comuns. Terá completo domínio sobre os acontecimentos de sua vida. Alcançará a graça de Deus quando permanecer firme e decidido na luta por seus ideais.

BINAH-GEBURAH

As nuances de Geburah na Esfera de Binah remetem aos Deuses Guerreiros da Justiça e da aplicação da Lei Maior. Possuem características masculinas e fortes.



Tyr

Na mitologia nórdica, Tyr é o deus Aesir do combate, do céu, da luz, dos juramentos e por isso patrono da justiça, precursor de Odin.

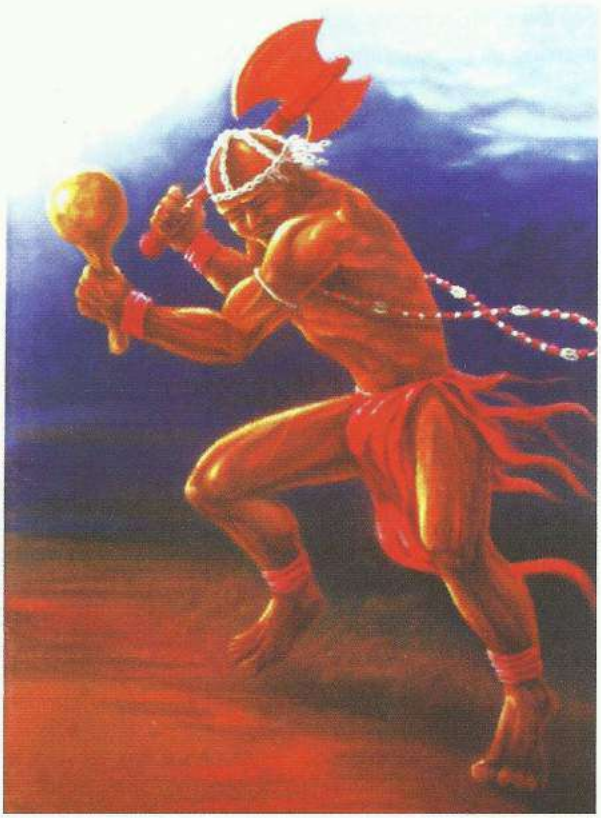
Tyr, por Wilhelm Wagner (1882)

No tempo dos vikings, Tyr abriu caminho para Odin, que se tornou ele próprio o deus da Guerra; filho do gigante do mar do inverno Hymir, passou a ser considerado filho de Odin, devido a sua coragem e heroísmo em batalha, representado por um homem sem a mão direita.

Ele perdeu a mão direita ao colocá-la na boca do deus-lobo Fenrir, o que permitiu que os deuses prendessem Fenrir. Seu símbolo é a lança, na mitologia nórdica tanto uma arma como um símbolo de justiça. É também identificado com Tiwaz.

Xangô

Enquanto Oxóssi é considerado o rei da nação de Queto, Xangô é considerado o rei de todo o povo iorubá. Orixá do fogo, dos raios e das tempestades, Xangô foi um grande rei que unificou todo um povo. Foi ele quem criou o culto de Egungun. Muitos orixás possuem relação com os Egunguns mas ele é o único que, verdadeiramente, exerce poder sobre os mortos, Egungun. Xangô é a roupa da morte, Axó Iku: por este motivo, não deve faltar nos Egbòs de Ikù e Egun, o marrom lhe pertencendo. Ao se manifestar nos candomblés, não deve faltar, em sua vestimenta, uma espécie de saieta, com cores variadas e fortes, que representam as vestes dos eguns.



Xangô com seu machado de batalha

Xangô era forte, valente, destemido e justo. Era temido, e ao mesmo tempo adorado. Comportou-se algumas vezes como tirano, devido a sua ânsia de poder, chegando até mesmo a destronar seu próprio irmão, para satisfazer seu desejo. Filho de *Yamasse* (Torosi) e de Oraniã, foi o regente mais poderoso do povo yorubá. Ele também tem uma ligação muito forte com as árvores e a natureza, vindo daí os objetos que ele mais aprecia, o pilão e a gamela; o pilão de Xangô deve ter duas bocas, que representam a livre passagem entre os mundos, sendo Xangô um ancestral (*Egungun*).

Da natureza, ele conseguiu profundos conhecimentos e poderes, que somente eram usados quando necessário. Tem também uma forte ligação com Oxumaré, considerado por ele como seu fiel escudeiro.

Xangô é o responsável pela solução das pendências e das injustiças, dando a quem merece o devido castigo e, a vitória ao injustiçado. Xangô simboliza a lei de causa e efeito, sua arma é a machada de dois gumes ou a balança de dois pratos, simbolizando a justiça e a imparcialidade.

Recorrem a Xangô todos os injustiçados, perseguidos espiritual e materialmente. Os domínios de Xangô são as pedreiras e as cachoeiras, de Xangô emanam forças poderosíssimas, é a Ele que recorremos quando necessitamos de ajuda nos processos que demandem muita energia, nas demandas espirituais, nos processos judiciais, enfim, todos os assuntos ligados à lei e a justiça.

Nossos irmãos africanos nos ensinaram que Xangô é o Orixá atuante simbolicamente sobre os trovões e tudo que dele provenha como raios, chuva com trovoadas, etc. Em suas obrigações podem ser usadas cravos rajados, espirradeiras, velas de cor marrom ou brancas, cerveja preta e pedras de pedreira. Nesse sentido, é comum ver as obrigações que lhe são feitas nas pedreiras, sendo que em muitos casos depositam lá uma verdadeira parafernália de objetos e comidas como o quiabo com feijão fradinho e outras coisas mais, como o vinho e licores diversos.

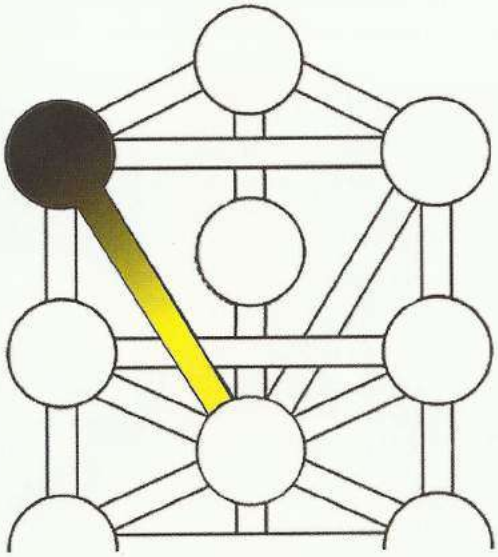
Xangô como todos os Orixás jamais desampara aqueles que a Ele recorrem. De Xangô emanam a autoridade, a justiça e o saber. Ele jamais erra e não permite o erro de seus filhos. É o protetor dos bons juízes, dos bons advogados e de todos aqueles que tenham contato com as práticas das leis.

Pahaliah

Este anjo ajuda a descobrir todos os enigmas das religiões e auxilia a conversão dos povos ao cristianismo. Domina a religião, a moral, a teologia e ajuda a encontrar a vocação certa.

BINAH-TIFERET

Esta nuance de Binah trabalha com as Deusas Femininas da Justiça, representantes dos Arquétipos da beleza e do equilíbrio na razão.



Maat

Na religião egípcia, Maat é a deusa da verdade, da justiça, da retidão e da ordem. É a deusa responsável pela manutenção da ordem cósmica e social, filha (ou mãe) de Rá e esposa de Thoth (alguns escritores defendem que o deus-lua Thoth era o irmão de Maat). Ela é representada como uma jovem mulher ostentando uma pluma de avestruz na cabeça, a qual era pesada contra o coração (alma) do morto no julgamento de Osíris.

Em textos como a *Instrução de Amenemope* os escribas são instruídos a seguir os preceitos de Maat em sua vida privada, bem como o seu trabalho. As exortações para viver de acordo com Maat são tais que esses tipos de textos têm sido descritos como "*Literatura de Maat*".

De acordo com a religião egípcia, no julgamento dos mortos, ela pesava as almas de todos que chegassem ao *Salão de Julgamento Subterrâneo* com a pena da verdade. Colocava a pluma na balança e, no prato oposto o coração do falecido. Se os pratos ficassem em equilíbrio, o morto podia festejar com as divindades e os espíritos dos mortos. Entretanto, se o coração fosse mais pesado, ele era devolvido para Ammut para ser devorado.

Sua oposição era sua irmã *Isfet* (o caos) que, embora fosse temida, era essencial pois ambos os aspectos, o positivo e o negativo, devem estar presentes para que o equilíbrio pode existir

Themis

Têmis era a deusa grega guardiã dos juramentos dos homens e da lei, sendo que era costumeiro invocá-la nos julgamentos perante os magistrados. Por isso, foi por vezes tida como deusa da justiça, título atribuído na realidade a Dice cuja equivalente romana é a Deusa Justiça.

Maat, com suas asas abertas.

Dice

Na mitologia grega, *Diké*, é a filha de Zeus com Têmis, é a deusa grega dos julgamentos e da justiça (deusa correspondente, na mitologia romana, é a *Iustitia*), *Vingadora das Violações da Lei.*

Era uma das Horas. Com a mão direita sustentava uma espada (simbolizando a força, elemento tido por inseparável do direito) e na mão esquerda sustentava uma balança (representando a igualdade buscada pelo direito), sem que o fiel esteja no meio, equilibrado. O fiel só irá para o meio após a realização da justiça, do ato tido por justo, pronunciando o direito no momento de *Ison* (equilíbrio da balança). Note-se que, para os gregos, o justo (Direito) era identificado com o igual (Igualdade).

É representada descalça e com os olhos bem abertos (metaforizando a sua busca pela verdade). Ressalta-se também que a *Iustitia* romana era representada de olhos vendados, empunhando uma espada desembainhada e uma balança.

Justitia

Justiça (em latim: *Iustitia*; também referida como *Justitia*) era a deusa romana que personificava a justiça. Correspondia, na Grécia, à deusa Dice. Difere dela por aparecer de olhos vendados (simbolizando a imparcialidade da justiça e a igualdade dos direitos).

A deusa deveria estar de pé durante a exposição do Direito (*jus*), enquanto o fiel (lingueta da balança indicadora de equilíbrio) deveria ficar no meio, completamente na vertical, direito (*directum*). Os romanos pretendiam, assim, atingir a prudentia, ou seja, o equilíbrio entre o abstrato (o ideal) e o concreto (a prática).

As representações grega e romana diferiam ainda na atitude em relação à espada. Enquanto Dice empunhava uma espada, representando a imposição da justiça pela força (*iudicare*), Justiça preferia o *jus-dicere*, atitude em que a balança era empunhada pelas duas mãos, sem a espada; ou com ela em posição de descanso, podendo, quando necessário, ser utilizada.

Justitia, por J. R. Memphis

Nelchael

Nelchael cuida dos aspectos de Tiferet dentro da Esfera de Binah. Este anjo é invocado para destruir o poder do inimigo, contra as calúnias ou pessoas que utilizam sortilégios para tirar proveito próprio contra os inocentes. Domina a astronomia, a astrologia, a geologia, a matemática e todas as ciências exatas.

BINAH-NETZACH

Esta nuance de Binah se mostra refletida nas diversas mitologias dentro do conceito de *Primeira Mulher*, que carrega dentro de si as características da fêmea primordial arquetípica.

Eva

Segundo a Bíblia no Livro de Gênesis e o Alcorão, Adão e Eva foram o primeiro casal criado por Deus. Adão é considerado dentro da tradição judaico-cristã e

islâmica como o primeiro ser humano, uma nova espécie criada diretamente por Deus. Teria sido criado a partir da terra à imagem e semelhança de Deus para domínio sobre a criação terrestre.

Tal como Adão, Eva, sua mulher, também foi criada diretamente por Deus da costela de Adão. O nome Eva deriva do hebraico *Hav.váh*, que significa *vivente*, e teria sido dado pelo próprio Adão.

Adão e Eva foram colocados no Jardim do Éden para ali viverem e encherem a Terra com seus descendentes. Ambos, primeiramente Eva e depois Adão teriam comido o fruto proibido da árvore da ciência (do Conhecimento do Bem e do Mal) criada por Deus, e após o ocorrido, de acordo com o relato bíblico, toda a humanidade ficou privada da perfeição e da perspectiva de vida infindável. Surgiria aqui para os judeu, muçulmanos e cristãos a noção de pecado herdado - tendência inata de pecar - e a necessidade de um resgate da humanidade condenada à morte. Após comerem do fruto proibido, Adão e Eva tiveram ciência de que andavam nus e por isso, esconderam-se ao notar a presença de Deus no Jardim do Éden. Deus expulsou-os do Jardim do Éden, e deu-lhes roupas provenientes de pele animal.

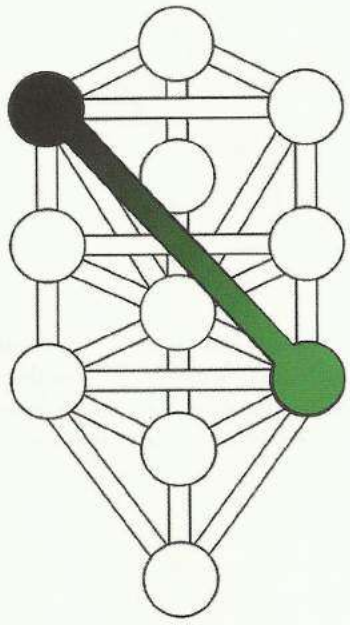
Lilith

No folclore popular hebreu medieval, ela é tida como a primeira mulher criada por Deus junto com Adão, que o abandonou, partindo do Jardim do Éden por causa de uma disputa sobre igualdade dos sexos, passando depois a ser descrita como um demônio.

De acordo a interpretação da criação humana no Gênesis feita no Alfabeto de Ben-Sira, entre 600 e 1000 DC, Lilith foi criada por Deus com a mesma matéria prima de Adão, porém ela recusava-se a "*ficar sempre por baixo durante as suas relações sexuais*". Na modernidade, isso levou a popularização da noção de que Lilith foi a primeira mulher a rebelar-se contra o sistema patriarcal e a primeira feminista.

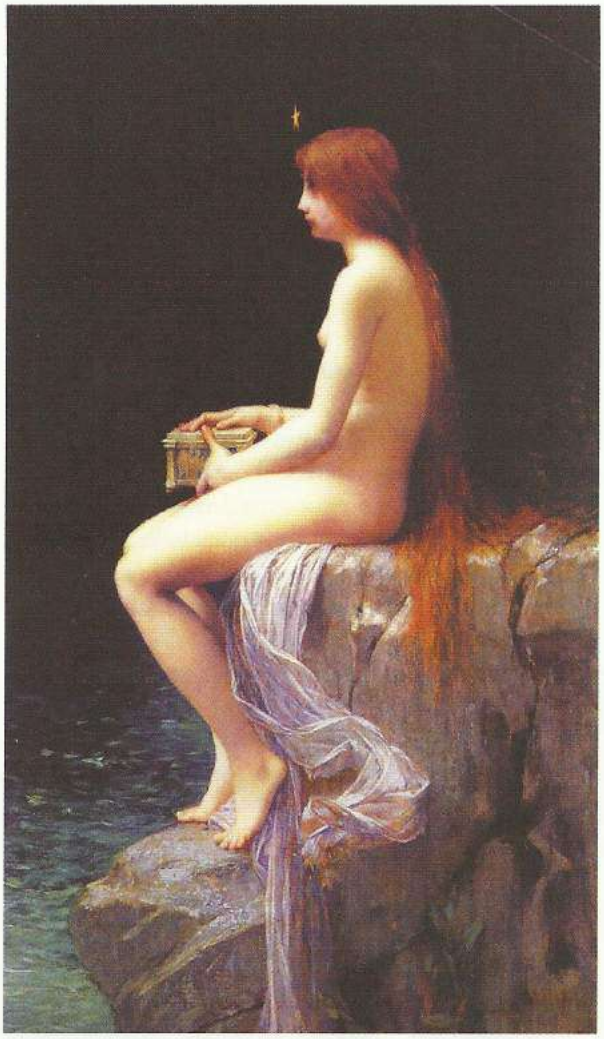
Pandora

Foi a primeira mulher que existiu, criada por Hefesto (artista celestial, deus do fogo, dos metais e da metalurgia) e Atena (deusa da estratégia em guerra, da civilização, da sabedoria, da arte, da justiça e da habilidade) auxiliados por todos os deuses e sob as ordens de Zeus. Cada um lhe deu uma qualidade. Recebeu de um a Graça, de outro a Beleza, de outros a Persuasão, a Inteligência, a Paciência, a Meiguice, a Habilidade



A conexão entre Binah e Netzach, passando por entre Daath (a Serpente) e Tiferet (o Fruto dourado). Tanto Eva quanto Lilith são amaldiçoadas e expulsas do Paraíso, representando a queda do Triângulo Superior. Os aspectos femininos de Binah são trabalhados na forma da primeira mulher sensual.

na dança e nos trabalhos manuais. Feita à semelhança das deusas imortais. Foi enviada a Epimeteu, a quem Prometeu recomendara que não recebesse nenhum presente dos deuses. Vendo-lhe a radiante beleza, Epimeteu esqueceu quanto lhe fora dito pelo irmão e a tomou como esposa.



Pandora, por Jules-Joseph Lefebvre (1901)

Ieiaiel

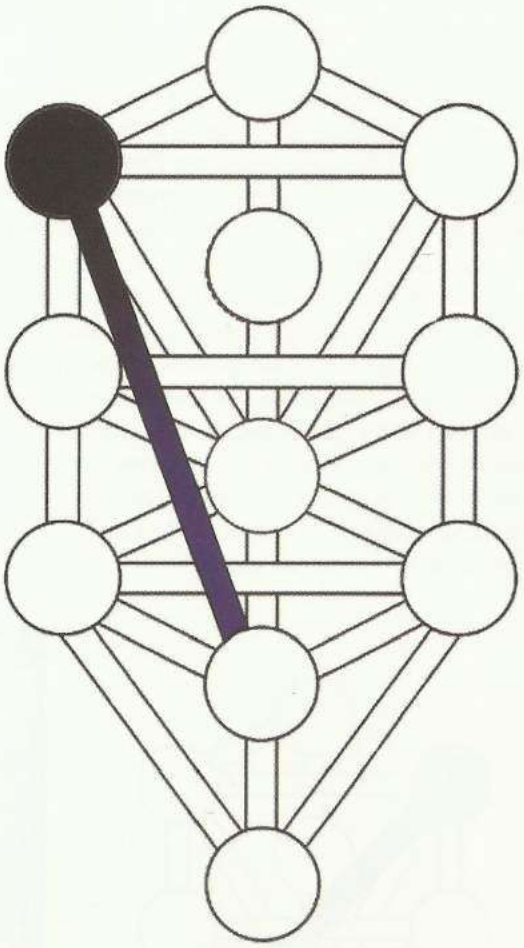
Este anjo domina a fortuna, o renome, a diplomacia e o comércio. Influencia nas viagens e na descoberta de novos caminhos ou vocações.

Quem nasce sob esta influência tem o espírito norteado pelo princípio da mudança, porque sabe que nada é permanente e por isso não se pode desperdiçar nenhum momento da vida. Original e exótico no pensar e no agir, é muitas vezes considerado um mágico, um louco. Tem ideais filantrópicos, é generoso, detesta o sofrimento humano e estará sempre trabalhando pelo bem comum.

- Athanasius Kircher

BINAH-YESOD

Esta nuance contempla as grandes mães cósmicas e o aspecto feminino de Binah manifestado através da mulher como geradora de toda a vida. É uma versão mais celestial da maternidade do que os arquétipos de Malkuth como "deusas-terra".



A Deusa

Na cultura wicca, a Deusa é geralmente retratada como uma Deusa tríplice, sendo assim uma divindade triádica composta de uma deusa virgem, uma deusa-mãe e uma deusa anciã, cada um dos quais tem associações diferentes, ou seja, a virgindade, a fertilidade e a sabedoria.

"*A Deusa*" faz par energético com o chamado "*O Deus*" e também é comumente descrita como a "Deusa Lua", e muitas vezes é dado o nome de Diana após a divindade romana. Alguns wiccanos, especialmente a partir da década de 1970, têm visto a Deusa como a mais importante das duas divindades, que é pré-eminente de que ela contém e concebe tudo. A este respeito, o Deus é visto como a centelha de vida e inspiração dentro dela, ao mesmo tempo seu amante e seu filho. Isto se

reflete na estrutura tradicional do coven. Para uma forma monoteísta da Wicca, o Dianismo, a Deusa é a divindade única, um conceito que tem sido criticado por membros de outras tradições mais igualitárias.

O Deus e a Deusa arrumados em um Altar pagão.

Durga (Aspecto de Mãe)

Durga, também conhecida como *Maa Durga* ou Ma Durga, é, no hinduísmo, uma forma de Devi, a deusa suprema. Durga é considerada pelos hindus como a mãe de Ganesha, Kartiqueia, assim como de Sarasvati e Lakshmi. Ela é considerada a forma da esposa de Shiva, a deusa Parvati, como caçadora de demônios. Durga é descrita como um aspecto guerreiro da Devi Parvati com 10 braços, cavalgando um leão ou um tigre, carregando armas e assumindo mudras, ou gestos simbólicos com a mão. Esta forma da Deusa é a encarnação do feminino e da energia criativa (*Shakti*).

Segundo a tradição hindu, Durga nasceu já adulta das bocas flamejantes de Brahma, Vishnu e Shiva. A Grande Deusa Durga é dita ser requintadamente bela. Sua imagem é extremamente brilhante (devi), com três olhos como lótus. Em alguns contos, possui 8 mãos, em outros, 10, 12 ou até mais. Possui cabelos exuberantes com formosos anelados, uma pele vermelha-dourada brilhante e um quarto crescente em sua testa. Usa um brilhante traje azul-marinho que emite raios. Seus ornamentos são lindamente esculpidos em ouro, cravejados de pérolas e pedras preciosas. Cada deus também lhe deu a sua arma mais poderosa: o tridente de Rudra, o disco de Vishnu, o raio de Indra, o kamandal de Brahma, o gada de Kuber etc. O Himalaia presenteou-lhe com um feroz leão dourado. No fim do 8º e início do 9º dia de lua, Chanda e Munda vieram lutar contra a deusa. Ela ficou azul de raiva e a deusa Chamunda saltou para fora do seu terceiro olho. Esta forma é uma das mais poderosas, com 3 olhos vermelhos preenchidos de sangue, língua e pele escura. Ela finalmente matou os demônios gêmeos com sua espada. Esta forma da divina deusa é adorada durante o sandhikshan do festival de Durga Puja como sandhi/chandi puja. Finalmente, no décimo dia da lua, a deusa Durgha matou Mahishasura com o seu tridente.

Haheuiah

Anjo que trata dos aspectos de Yesod dentro da Esfera de Binah. Invoca-se este anjo para obter a graça e a misericórdia de Deus.

Guardian Angel, por Pietro da Cortona (1656)

Quem nasce sob esta influência, mora com a família durante um longo período e muitas vezes até mesmo depois do casamento procura residir em locais próximos, numa convivência quase que diária com os seus familiares. Dotado de grande poder espiritual, amadurecimento e discernimento, é um grande amigo, com quem todos gostam de conviver. Possui inteligência analítica e procura respostas dentro dos conceitos religiosos, para tudo que se passa no mundo. Terá grande preocupação com o aspecto da segurança, tanto familiar, como do grupo ou comunidade.

- Athanasius Kircher

Devi

Devi é sinônimo de Shakti, o aspecto feminino do divino, como concebido pela tradição Shakta do hinduísmo. Ela é a contrapartida do sexo feminino sem os quais o aspecto masculino, Shiva, que representa a consciência ou a discriminação, mantém-se impotente e nulo. O culto da Deusa é parte integrante do Hinduísmo.

Devi é o núcleo formador de cada deusa hindu. Como a manifestação feminina do senhor supremo, ela é também chamada Prakriti ou Maya, e ela equilibra o aspecto masculino do Purusha divino.

Aditi

Aditi é uma personagem da Mitologia Hindu, em sânscrito significa *Livre, Desimpedido., Infinito.*

Ela é a deusa do céu, inconsciente, o passado, o futuro e a fertilidade. Ela é a mais antiga das deusas, mãe de Agni e de Adityas com Kasyapa. Ela é associada com as vacas, um animal sagrado nas crenças Hindus. Aditi é a mãe de Daksha e Veern.

Ela concebeu oito Devas que eram lindos, inteligentes e devotos do todo poderoso. Definida como a área ilimitada acima dos céus comparado com que existe abaixo dele; ou, de acordo com M. Muller, "*o infinito visível, visível aos olhos nus; o que existe no espaço sem fim acima da terra, além das nuvens, acima dos céus*". No *Rig Veda* ela é frequentemente adorada "*para abençoar todas as crianças e castelos, para proteger e para perdoar*".

"*Aditi é chamada de Deva-matri, `mãe dos deuses,' e é representada como sendo a mãe de Daksha e a filha de Daksha. Mas a complexidade dos mitos hindu faz a compreensão desta divindade mais complexa ainda, pois sobre esta afirmação Yaska escreve no Nirukta: Como pode isto ser possível? Eles podem ter a mesma origem; ou, de acordo com a natureza dois deuses, eles podem nascer um do outro, teriam dividido a sua substancia entre eles.*"

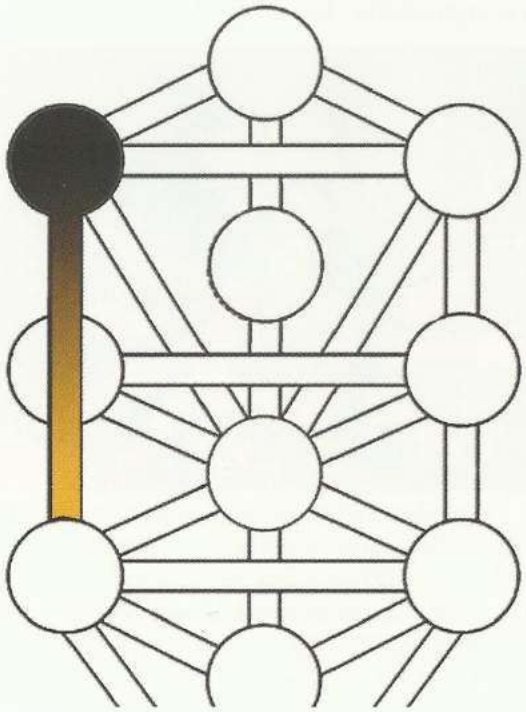
Na *Vishnu Purana* ela é definida como a filha de Daksha e a esposa de Kasyapa, com quem ela foi a mãe de Vishnu, na sua encarnação (em consequência do que ela é às vezes chamada *Aditya*), e também de Indra, e ela é chamada "*A mãe dos deuses*" e "*A mãe do mundo*". Indra a conheceu com sua mãe, e Vishnu, após receber a adoração de Aditi, endereçou a ela estas 13 palavras:

"*Mãe, deusa, tu mostrou consideração por mim e concedeu me a sua bênção*". Acordo como o Matsya Purana um par de brincos foram produzidos pela espuma dos oceanos, que Indra deu para Aditi, e em vários Puranas falam da história destes brincos sendo roubados e levados para a cidade de Pragjyotisha pelo *Asura Rei Naraka*, de onde eles foram recuperados e trazidos de volta para ela por Krishna.

Devaki, a mãe de Krishna, é representada como sendo nascida ou uma das manifestações de Aditi.

BINAH-HOD

A nuance de Hod dentro de Binah favorece o Caminho da Fé e da austeridade saturniana, estando representado, em sua maioria, pela figura de santos.



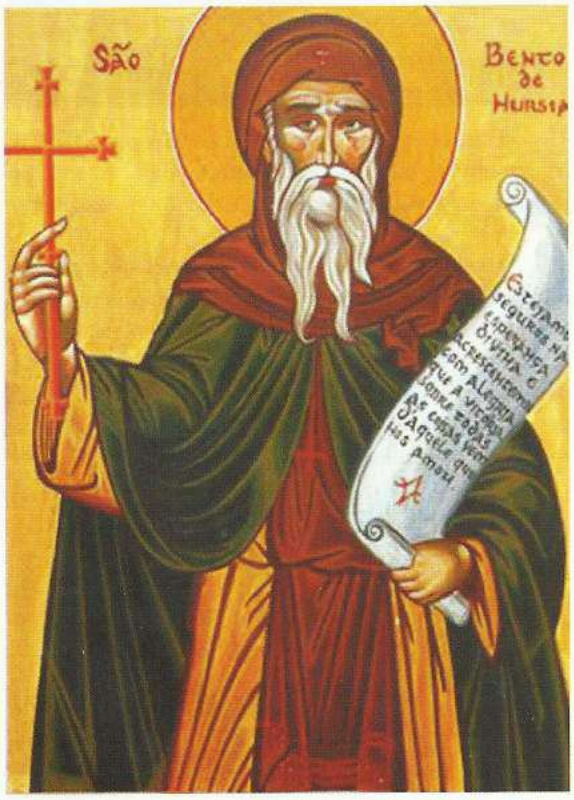
Melahel

Anjo que trata dos aspectos de Hod dentro da Esfera de Binah. Domina a beleza e auxilia a viajar a salvo. Exerce influência sobre a natureza, especialmente o plantio e conhecimento sobre ervas para cortar todos os males do corpo.

Quem nasce sob esta influência, é absolutamente correto, gosta de tudo colocado em ordem e nunca adia o que deve ser feito. Tem o domínio da comunicação, expressa com clareza seus sentimentos, embora possa parecer tímido e introvertido, num primeiro contato com pessoas desconhecidas.

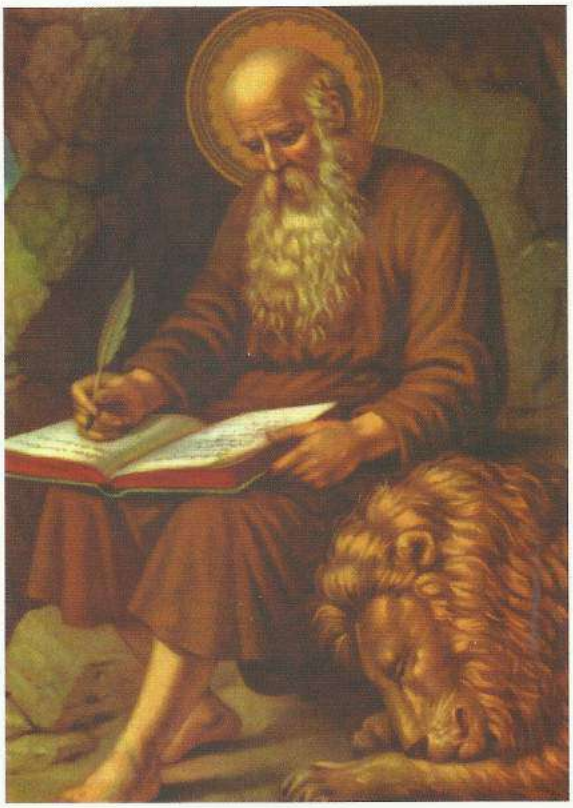
São Bento

São Bento de Núrsia, nascido Benedito da Nórcia (em italiano: *Benedetto de Norcia*; em latim: *Benedictus; Nórcia*, c. 480 — Abadia do Monte Cassino, c. 547) foi um monge italiano, fundador da Ordem dos Beneditinos, uma das maiores ordens monásticas do mundo. Foi o criador da Regra de São Bento, um dos mais importantes e utilizados regulamentos de vida monástica, inspiração de muitas outras comunidades religiosas. Era irmão gêmeo de Santa Escolástica. Foi designado patrono da Europa pelo Papa Paulo VI em 1964 , sendo também patrono da Alemanha. É venerado não apenas por católicos, como também por ortodoxos.



São Jerônimo

Jerônimo nasceu no ano de 342. Era filho de Eusébio, da cidade de Stridon, já na divisa entre a Panômia e a Dalmácia, em terras não distantes de Aquileia, na Itália. Sua família era cristã, nobre e rica. Acompanhando o costume da época, foi batizado apenas aos 18 anos, contudo, teve uma educação cristã desde criança. No Brasil, foi sincretizado com Xangô.



Numa certa tarde, como faziam todos os dias nas horas canônicas, os monges estavam reunidos ouvindo as lições do dia. São Jerônimo estava entre eles e ouvia atento. De repente, todos perceberam que um leão se aproximava. Foi uma correria geral. São Jerônimo manteve a calma: foi o único. Ele levantou-se e foi encontrar-se com aquele hóspede não convidado...

Era um animal enorme que usava somente três patas para caminhar. A quarta pata ele a trazia levantada. Claro que o leão não poderia falar, mas dava a impressão de querer comunicar alguma coisa e ofereceu a Jerônimo a pata que trazia levantada. O monge a examinou e percebeu que o animal estava gravemente ferido.

Jerônimo chamou o menos medroso dos monges para ajudá-lo a limpar e cuidar do ferimento que estava em carne viva, infeccionado e ainda cheio de espinhos.

Jerônimo tratou do animal, retirou-lhe os espinhos e o medicou com unguentos. O animal sarou.

Os cuidados oferecidos ao animal amansaram a "besta fera". O leão passou, então a caminhar pacificamente pelo mosteiro. Onde estivesse São Jerônimo, junto estava o animal que se comportava como um animal doméstico.

Jerônimo mostrou aos monges uma primeira lição do episódio: "*Pensem sobre isto e vocês poderão encontrar lições de vida. Eu creio que não foi tanto para a cura de sua pata que Deus o enviou até nós, pois, o leão se curaria sem a nossa ajuda. Deus nos enviou esse leão para mostrar quanto a Providencia estava ansiosa para nos prover do que necessitamos para nosso bem.*"
- Beasts and Saints, 1934.

Linha dos Pretos-Velhos

São espíritos extremamente evoluídos, que se apresentam em um corpo fluídico de velhos africanos que viveram nas senzalas. E, com essa forma humilde, evitam intimidar as pessoas que os procuram a fim de resolver problemas diversos.

São um ponto de referência a todos que necessitam: curam, ensinam, educam pessoas e espíritos sem luz. Não tem raiva ou ódio pelas humilhações, atrocidades e tortura a que foram submetidos no passado.

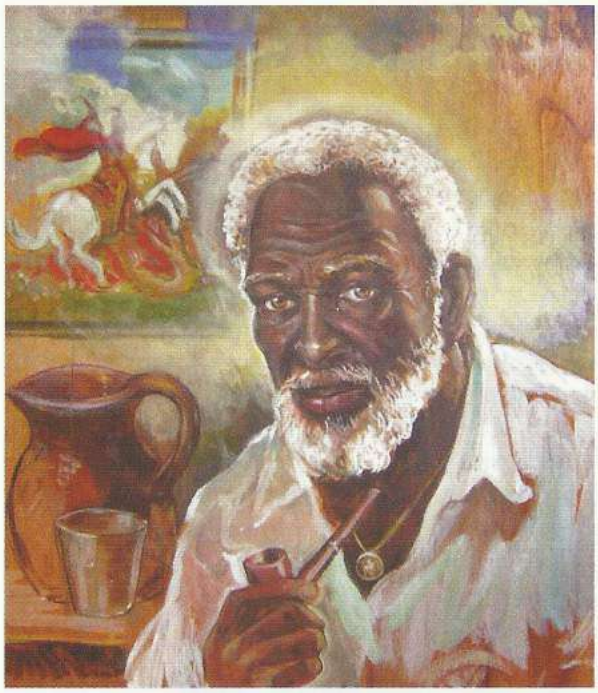
Não se pode dizer que em sua totalidade esses espíritos são diretamente os mesmos Pretos-Velhos da escravidão, pois, no processo cíclico da reencarnação, passaram por muitas vidas anteriores, foram: negros escravos, filósofos, médicos, ricos, pobres, iluminados e outros.

Mas para ajudar aqueles que necessitam, escolheram ou foram escolhidos para voltar a terra em forma incorporativa de Preto-Velho, assumindo essa forma com o objetivo de manter uma perfeita comunicação com aqueles que os procuram em busca de ajuda.

Através de suas várias experiências, em inúmeras vidas, entenderam que somente o amor constrói e une a todos, que a matéria nos permite existir e vivenciar fatos e sensações, mas que a mesma não existe por si só, nós é que a criamos para estas experiências, e que a realidade é o espírito.

Com seus cachimbos e sua fala pausada, tranquilidade nos gestos, eles escutam e ajudam aqueles que necessitam independente de sua cor, idade, sexo ou religião. São extremamente pacientes com seus filhos e como poucos, sabem incutir-lhes os conceitos de Karma e ensinar-lhes resignação, mostrando que o amor a Deus, o respeito ao próximo e a si mesmo, o amor próprio, a força de vontade e encarar o ciclo da reencarnação, podem aliviar os sofrimentos do Karma e elevar o espírito para a Luz Divina, fazendo com que as pessoas entendam seus problemas e suas soluções dentro da Lei de Causa e Efeito.

Eles aliviam o fardo espiritual de cada pessoa fazendo com que ela se fortaleça espiritualmente.

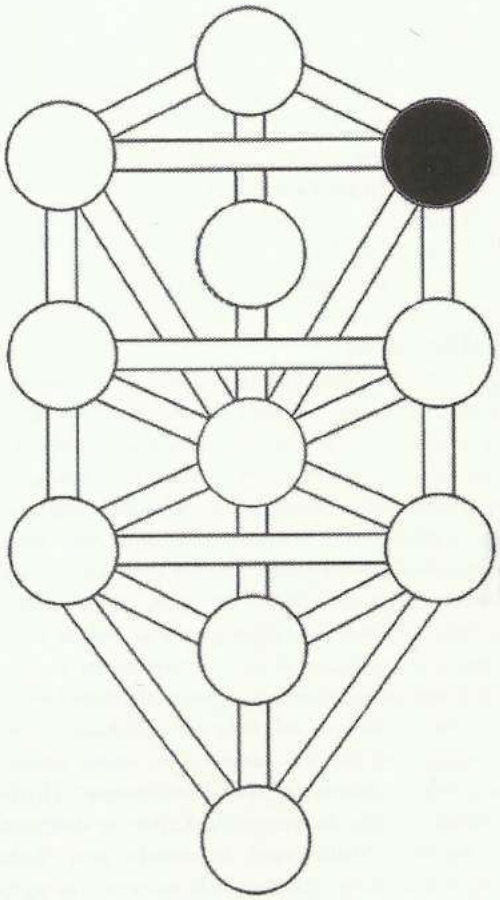


Para muitos os Pretos Velhos são conselheiros, mostrando a vida e seus caminhos, para outros são psicólogos, amigos, confidentes e mentores espirituais.

São também mandingueiros poderosos, com seu olhar perscrutador, sentado em seu banquinho fumando seu cachimbo, benzendo com seu ramo de arruda, rezando com seu terço e aspergindo sua água fluidificada, demandam contra o Baixo Umbral e suas baforadas são para a limpeza e harmonização das vibrações de seus médiuns e consulentes.

HOCHMA

Chokmah não é uma Sephirah organizada, mas sim a Grande Estimuladora do Universo.
- Dion Fortune



Título: Hochma, Chokmah, Sabedoria.
(Em hebraico: Cheth, Kaph, Mem, Heh).
Inteligência: Iluminadora.
Imagem Mágica: Uma figura masculina, barbada.
Localização na Árvore: No topo do Pilar da Misericórdia, no Triângulo Supremo.
Planeta: Urano, Esfera do Zodíaco
Texto Yetzirático: O Segundo Caminho chama-se Inteligência Iluminadora. É a Coroa da Criação, o Esplendor da Unidade, que a iguala. É exaltada sobre todas as cabeças e os cabalistas a chamam de Segunda Glória.
Nome Divino: Jehovah.
Arcanjo: Ratziel.
Qlippoth: Ghagiel
Coro Angélico : Auphanim,
Chakra Cósmico: Mazloth, o Zodíaco.
Chakra: Ajna
Experiência Espiritual: A Visão de Deus face a face.
Virtude: Devoção.
Símbolos: O Lingam, o Falo, o Tetragrammaton, o Manto Interno da Glória, o Pedestal, a Torre, a Linha Reta.
Arcanos do Tarot: Os 4 Dois e os 4 Reis.
Cor em Atziluth: Azul-suave puro.
Cor em Briah: Cinza.
Cor em Yetzirah: Cinza-pérola iridescente.
Cor em Assiah: Branco salpicado de vermelho, azul a amarelo.
Nota Musical: Todos os sons considerados mantras devocionais
No Reino Animal: Humanos
No Reino Mineral: Água Marinha, Turquesa (Gema)
No Reino Vegetal: Almíscar
Corpos: Corpo Búdico
Parte do Corpo Físico: Vontade Espiritual
Número: 2

Descrição

Hochma, algumas vezes transliterado Chochma ou Hokhmah ou Chockmah é a palavra hebraíca para *Sabedoria*. É cognata da palavra árabe Hikmah, que também significa Sabedoria.

Um "homem sábio" é um Chakham (feminino: Chakhama). Por exemplo, um Rabbi ou outra pessoa extremamente versada na Torah e no Talmud é chamada *Talmid Chacham*, denotando uma pessoa muito estudiosa na Torah - literalmente, "*um sábio estudante do conhecimento da Torah*". O Talmud (Shabbat 31a) descreve o conhecimento da ordem talmúdica do Kodashim como um alto nível de Hokhmah.

Caminhos

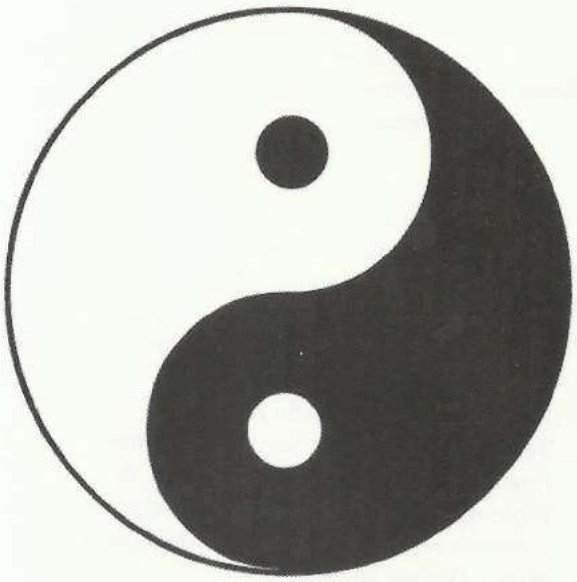
Aleph - Entre Kether e Hochma.
Daleth - Entre Hochma e Binah.
Heh - Entre Hochma e Tiferet.
Vav - Entre Hochma e Chesed.

HOCHMA

Segundo Dion Fortune, "*Toda fase de evolução tem início num estado de força instável e caminha, graças à organização, para o equilíbrio. Uma vez este alcançado, nenhum desenvolvimento posterior poderá ocorrer, se a estabilidade não for superada, dando início, mais uma vez, a uma fase de forças em conflito. Como já vimos, Kether é o ponto formulado no vazio. De acordo com a definição euclidiana, um ponto tem posição, mas não dimensões. Se, contudo, concebermos esse ponto movendo-se no espaço, ele se transformará numa linha. A natureza da organização a da evolução das Três Supremas está tão distante da nossa experiência que só podemos concebê-la simbolicamente; mas, se imaginarmos o Ponto Primordial que é Kether estendendo-se pela linha que é Chokmah, teremos a representação simbólica mais adequada que seremos capazes de alcançar em nosso presente estágio de desenvolvimento*". Hochma representa o fluxo de energia de Kether se deslocando pelos infinitos Multiversos, formando uma "linha", que tradicionalmente foi associada ao cetro, ou ao falo. Também podemos associar Hochma ao prisma, que pega a luz branca indissolúvel e a decodifica de maneira que possamos interpretá-la na forma do arco-íris.

Quando este pulso infinito de criação transcende qualquer tipo de limitação, temos a expansão infinita (Hochma como sendo o grande Arquétipo de YANG, como vimos no começo deste livro) ao passo que Binah forma a primeira e arquetípica Restrição, tornando-se o primeiro grande arquétipo de YIN.

Hochma possui um fluxo contínuo e dinâmico de informações, estabelecendo correlações com praticamente tudo o que pode vir a existir em qualquer Universo que tenha partido dos mesmos valores e informações iniciais, o que inclui TODOS os filmes, livros, fanfics, desdobramentos de jogos, poesia, literatura ou qualquer mundo paralelo baseado em qualquer ideia já tida ou ainda a ser inventada. Hochma é um "canal" pelo qual o fluxo de criação de Kether jorra infinitamente, sendo recolhido e guardado no receptáculo de Binah, que forma o "*Universo que nós conhecemos*".



Em uma forma simplificada de entendermos a relação entre Binah e Hochma seria perguntar a uma pessoa: "*Onde podemos jantar comida tailandesa em São Paulo?*" ou "*Como se fala 'porta-aviões' em russo?*" ou "*Quantos planetas já foram descobertos fora do Sistema Solar?*" Se você não conhece a resposta para estas perguntas, jamais conseguirá elaborar uma resposta correta para elas. Seu "universo" não possui estas informações, embora elas existam "fora do seu universo". É possível buscar estas respostas, AMPLIANDO o seu universo, por exemplo, pesquisando no google. Assim sendo, Binah é a "soma de todas as coisas que você conhece" e Hochma é a "soma de todas as coisas que existem". Podemos, assim, ter um vislumbre da diferença de dimensão entre Binah e Hochma.

Alan Morre comparou a diferença entre Binah e Hochma como Binah sendo a "*espuma que as ondas fazem na praia quando realizam seu movimento*", enquanto Hochma seria "*todos os oceanos*".

Hochma é considerada a "*Grande Estimuladora do Universo*", emanando todo o seu influxo para Binah, que faz a primeira organização e estabilização desta criação. Hochma e Binah fazem, portanto, o primeiro grande par Arquetípico: Hochma é o "Grande Pai" e Binah é a "Grande Mãe" no Hermetismo.

Como já coloquei, a Árvore da Vida é uma representação organizada do Universo, na qual os aspectos positivo e negativo, masculino e feminino são representados pelos dois pilares laterais (Rigor e Misericórdia). Pode parecer estranho que o título de Misericórdia seja conferido ao Pilar masculino a positivo, e o de Severidade ao feminino, mas, quando se compreende que a força dinâmica masculina é a que estimula a evolução e que é a força feminina que edifica as formas, percebe-se que a nomenclatura é adequada, pois a Forma, embora seja edificadora e organizadora, é também Limitadora. Podemos pensar em Hochma como sendo o "esperma divino", com seus milhões de espermatozóides formando todo tipo de potencialidade, e Binah o "Útero" da realidade, único, que se juntará com um espermatozóide para formar um novo universo (um bebê completo).

Urano e Gaia

O Pai é o Doador de vida; mas a Mãe é a Doadora da morte, porque seu útero é a porta de ingresso para a matéria (Daleth) e por intermédio dela a vida é animada na forma, mas nenhuma forma pode ser infinita ou eterna (apenas em Kether). A morte está implícita no nascimento. Todo ser que nasce sabe que um dia irá morrer.

Nesse primeiro par de Sephiroth, podemos observar a chave para o sexo - o par de opostos biológicos, a masculinidade e a feminilidade - de uma maneira simbólica (algumas culturas, como a Africana, invertem esta correlação). Mas a paridade de opostos não ocorre apenas no tipo; ela ocorre também no tempo. temos épocas alternadas em nossas vidas, em nossos processos fisiológicos e na história das nações, durante as quais atividade e passividade, construção e destruição se alternam. O conhecimento da periodicidade desses ciclos integra a antiga sabedoria secreta dos iniciados.

A imagem mágica de Hochma a os símbolos atribuídos a ela no Hermetismo confirma essa ideia. A imagem mágica é a de um homem barbado - barbudo para indicar maturidade e sabedoria; o avô que provou sua masculinidade deixando um legado, não o homem jovem inexperiente. A linguagem simbólica fala claramente: o lingam dos hindus e o falo dos gregos são o órgão gerador masculino em seus respectivos idiomas. O pedestal, a torre e o cetro levantado simbolizam o membro viril em sua potência maior.

A Figura do Rei Barbado e Coroado no Cristianismo

Não devemos pensar, contudo, que Hochma é apenas um símbolo fálico ou sexual. Ela é, antes de mais nada, um símbolo dinâmico, expansivo e positivo, pois a masculinidade é uma forma de força dinâmica, assim com a feminilidade é uma forma de força estática, latente ou potencial, inerte até que se lhe comunique o estímulo.

Em Hochma, portanto, devemos ver tanto a Palavra Criadora que disse "*Faça-se a luz*" como o Lingam de Shiva e o falo adorado pelas bacantes. Devemos aprender a reconhecer a força dinâmica e a reverenciá-la onde quer que a vejamos, pois seu nome divino é Jehovah Tetragrammaton.

Segundo Israel Regardie "*Vemo-la na cauda aberta do pavão a na iridescência do pescoço do pombo; igualmente, podemos ouvi-la no chamado do gato no cio, e a senti-la no cheiro do bode. Também a encontramos nas aventuras colonizantes das épocas mais viris da história inglesa, especialmente as de Elizabeth a Vitória ambas mulheres! Vemo-la novamente no homem diligente que se esforça em sua profissão para manter o lar. Esses aspectos pertencem todos a Chokmah, cujo título adicional é Abba - Pai. Em todas essas manifestações, devemos ver o pai, o progenitor, que dá vida ao não-nascido, assim como o macho que deseja a sua companheira; teremos, assim, uma perspectiva mais autêntica dos assuntos relativos ao sexo. A atitude vitoriana, em sua reação contra a grosseria da Restauração, atingiu praticamente o padrão de tribos muito primitivas, as quais, como nos contam os viajantes, não associam a união dos sexos com o nascimento da prole.*"

A cor tradicional de Hochma dentro da Golden Dawn é o cinza; em seus aspectos superiores, cinza-pérola iridescente. Essa cor simboliza o velamento da pura luz branca de Kether, que desce, em sua rota de manifestação, até Binah, cuja cor é o preto. Outra representação que me agrada mais é a de um arco-íris ou de um prisma multicolorido ou ainda de uma roda-de-cores. A ideia por trás da organização branco-cinza-preto é a de que Kether o início, Hochma é o meio de Binah é o final.

O Chakra Cósmico, ou manifestação física direta de Hochma é o Zodíaco, que em hebraico se chama *Mazloth*. Vemos assim que os antigos rabinos compreendiam corretamente o processo da evolução de nosso sistema solar. Atualmente, sua correlação é com o Planeta Urano e o signo de Aquário, mas a concepção dos antigos de que Hochma teria TODAS as forças de todos os signos é bastante coerente também.

O Texto Yetzirático atribuído a Hochma é extremamente obscuro em sua formulação, mas podemos extrair dele algumas pistas interessantes: "*O Segundo Caminho, como se denomina Chokmah, chama-se Inteligência Iluminadora. Já nos referimos à Palavra criadora que diz "Faça-se a luz". Entre os símbolos atribuídos a Chokmah no 777 (sistema Matter-Crowley), encontramos o do Manto Interno da Glória, que é um termo gnóstico. Essas duas ideias, tomadas em conjunto, suscitam a ideia da vida animadora - o Espírito Iluminador. É a força masculina que, em todos os planos, deposita a centelha fecundante no óvulo passivo e transforma a latência inerte deste no desenvolvimento ativo do crescimento a da evolução. É a Força Dinâmica da vida, que é Espírito, que anima a argila da forma física a constitui o Manto Interno da Glória*".

O Texto Yetzirático confere também a Hochma o título de *Coroa da Criação*. É a força viril de Hochma que dá impulso à Manifestação e, por conseguinte, é anterior à própria Manifestação.

A Voz do Logos clamou "*Faça-se a luz*" muito antes que as águas e o firmamento fossem separados. Essa idéia se destaca ainda mais na frase do Texto Yetzirático que fala de Hochma como o "*Esplendor da Unidade*", que o iguala, indicando assim claramente a sua afinidade antes com Kether, Unidade, do que com os planos da forma dualística.

De uma maneira geral, é muito fácil, ainda mais para nós aqui em Malkuth, confundir Hochma e Kether, da mesma maneira que não conseguimos definir *Deus*, precisando limitá-lo com palavras para poder compreendê-lo.

Que fique bem claro, contudo, que a esfera de Hochma nada tem a ver com os cultos da fertilidade como tais, salvo pelo fato de que é a masculinidade, a força dinâmica, que promove a vida primordial a evoca a manifestação. Embora as manifestações superiores e inferiores da força dinâmica sejam da mesma Essência, elas são de níveis diferentes; Príapo não é idêntico a

O Falo luminoso dos céus encontra a mãe Terra

Jehovah. Não obstante, a raiz de Príapo se encontra em Jehovah, e a manifestação de Deus Pai encontra-se em Príapo, como o indica o fato de que os rabinos chamam Hochma de "*Yod do Tetragrammaton*" e o Yod, em sua fraseologia, é idêntico ao Lingam.

Devemos fazer uma distinção entre o rito da fertilidade, o rito da vitalidade e o rito da iluminação ou inspiração, que invoca as línguas de fogo de Pentecostes.

O culto da fertilidade visa à reprodução clara e simples, seja dos rebanhos, dos campos ou das esposas; pertence a Yesod e nada tem a ver com o culto da vitalidade, que pertence a Netzach, a esfera de Vênus-Afrodite, a que diz respeito a certo ensinamento esotérico muito importante, relativo ao tema das influências vitalizantes e magnéticas que os sexos exercem um sobre o outro.

O rito de Hochma diz respeito ao influxo da energia cósmica. Não possui forma, por ser o impulso puro da criação dinâmica e, sendo informe, a criação a que dá lugar pode assumir toda e qualquer forma; daí a possibilidade de sublimar a força criativa, desviando-a de seu aspecto puramente priápico.

Para nos colocarmos em contato com Hochma, temos de experimentar a precipitação da energia cósmica dinâmica em sua forma pura; uma energia tão imensa que o homem mortal nela se funde a se desagrega. O exemplo mais próximo que temos disso são as Águas da Chuva de uma Tempestade, acompanhadas dos raios e trovões. Não por acaso este é o símbolo de Iansã, Orixá das Águas Superiores.

Conta-se que, quando Semele, mãe de Dionísio, viu Deus, seu amante divino sob a forma de Zeus, foi totalmente queimada, dando à luz prematuramente seu filho. A Experiência Espiritual atribuída a Hochma é a Visão de Deus face a face; a Deus (Jehovah) disse a Moisés: "*Não podes contemplar minha face a sobreviver.*" da mesma maneira que não podemos vislumbrar Kether e esperar manter a sanidade; é necessário revestí-lo de algo que possamos minimamente compreender.

Embora a visão do Pai Divino queime os mortais com Fogo, o Filho Divino pode ser evocado familiarmente por meio dos ritos apropriados - as Bacanálias, no caso do Filho de Zeus, e a Eucaristia, no caso do Filho de Jehovah.

Vemos, assim, que existe uma forma inferior de manifestação, que "nos mostra o Pai", mas esse rito deve sua validade apenas ao fato de que deriva sua Inteligência fulminante, seu Manto Interno de Glória, do Pai, Hochma.

O grau de iniciação correspondente a Hochma é o do Mago, e as armas mágicas atribuídas a esse grau são o Falo/Cetro e o Manto Interno da Glória. Esses símbolos têm um significado microcósmico ou psicológico, assim como um significado macrocósmico ou místico. O Manto Interno da Glória significa seguramente a Luz Interna que ilumina todos os homens que vêm ao mundo - a visão espiritual por meio da qual o místico discerne as coisas espirituais, a forma subjetiva da Inteligência Iluminadora a que se refere o Texto Yetzirático.

O Cetro, representando Hochma, e o Globus Cruciger, a Orbe, representando Binah.

O falo ou lingam é uma das armas mágicas do iniciado que opera o grau de Hochma. O conhecimento do significado espiritual do sexo e do significado cósmico da polaridade diz respeito a esse grau. Aquele que é capaz de compreender o aspecto mais profundo das coisas místicas e mágicas não pode deixar de perceber o fato de que, na compreensão desse poder tremendo e misterioso (que chamamos sexo em uma de suas manifestações), reside a chave de muitas coisas. Não é por acaso que as

imagens sexuais invadem as visões do vidente, desde o Cântico dos Cânticos até O Castelo Interior.

O tremendo fluxo descendente de Hochma é evocado por meio do Nome Divino de Quatro Letras. Parte do Yod macrocósmico ao Yod microcósmico, sendo, então, sublimado. Se a mente inconsciente não estiver livre de dissociações a repressões, e todas as partes da multiforme natureza humana não estiverem coordenadas e sincronizadas, as reações e os sintomas patológicos serão o resultado desse fluxo descendente.

Quando operamos dinamicamente em qualquer plano, nós o fazemos no Pilar Direito da Árvore, derivando nossa energia primária da força Yod de Hochma. A esse respeito, devemos nos referir ao fato de que a correspondência microcósmica de Hochma se estabelece com o lado direito da face. As correspondências macrocósmicas a microcósmicas exercem um papel importante nos trabalhos práticos. O homem é o único ser cuja natureza, quádrupla corresponde exatamente aos níveis do cosmo. Os anjos carecem dos planos inferiores, a os animais carecem dos planos superiores. Apenas o homem transita em todos os planos.

Tudo que estimula é atribuído a Hochma na classificação da Árvore. Os sedativos são atribuídos a Binah.

EMANAÇÕES DE HOCHMA

Raziel (Binah-Kether)

"*O segredo de Deus*". Raziel é considerado o Anjo das Regiões Secretas e dos Mistérios Supremos. Diz-se que é o autor de um livro contendo todo o conhecimento do Céu e da Terra. Infelizmente, o livro teria sido escrito na linguagem dos anjos, portanto, tal sabedoria não encontra-se ao alcance do homem. Uma das versões conta que o livro foi confiado a Adão após ter sido expulso do paraíso para que pudesse combater as doenças humanas, já que o manuscrito trazia uma classificação das ervas medicinais do mundo. Outra lenda conta que o livro acabou nas mãos de Enoch e alguns trechos foram incorporados pelo escriba em seu livro, sob a ótica terrena dos mortais.

Também diz-se que o livro foi entregue a Noé pelo Arcanjo Rafael para que ele pudesse construir a sua Arca.

O livro de Raziel, segundo consta, abre as chaves para os mistérios do Universo; graças à imperfeição do homem, esse precioso tesouro Divino se perdeu. Mesmo assim, de acordo com o Zohar, outra obra mística judaica, o Arcanjo nos dá novas oportunidades de acesso a esses conhecimentos, pois diariamente, do Alto do Monte Horeb, revela tais segredos a toda a humanidade. Considerado como o coordenador da classificação dos Querubins, que pertencem ao Plano Superior, Raziel é convencionalmente representado por uma luz branca brilhante. O mensageiro de Deus ou a Visão Amorosa de Deus.

Arcanjo Raziel, pintura espanhola do século XVI

É o Príncipe do conhecimento mais puro e coordena as atividades dos seres angelicais ligados ao Planeta Urano, atua como o Guardião da Originalidade. Raziel possui oito grandes assistentes angélicos para auxilia-lo em sua missão

HOCHMA-HOCHMA

A nuance de Hochma pura lida com a *Onipotência*; a criação de todos os mundos do Multiverso ao mesmo tempo, o princípio da criação sem limites espalhando-se por todas as realidades possíveis, impossíveis e imaginárias.

Haziel

Haziel é o Anjo que comanda os assuntos de Hochma dentro da Esfera de Hochma; domina a bondade e a reconciliação. Possui influência sobre as promessas feitas de forma sincera e também facilita os ganhos de causa para as pessoas inocentes.

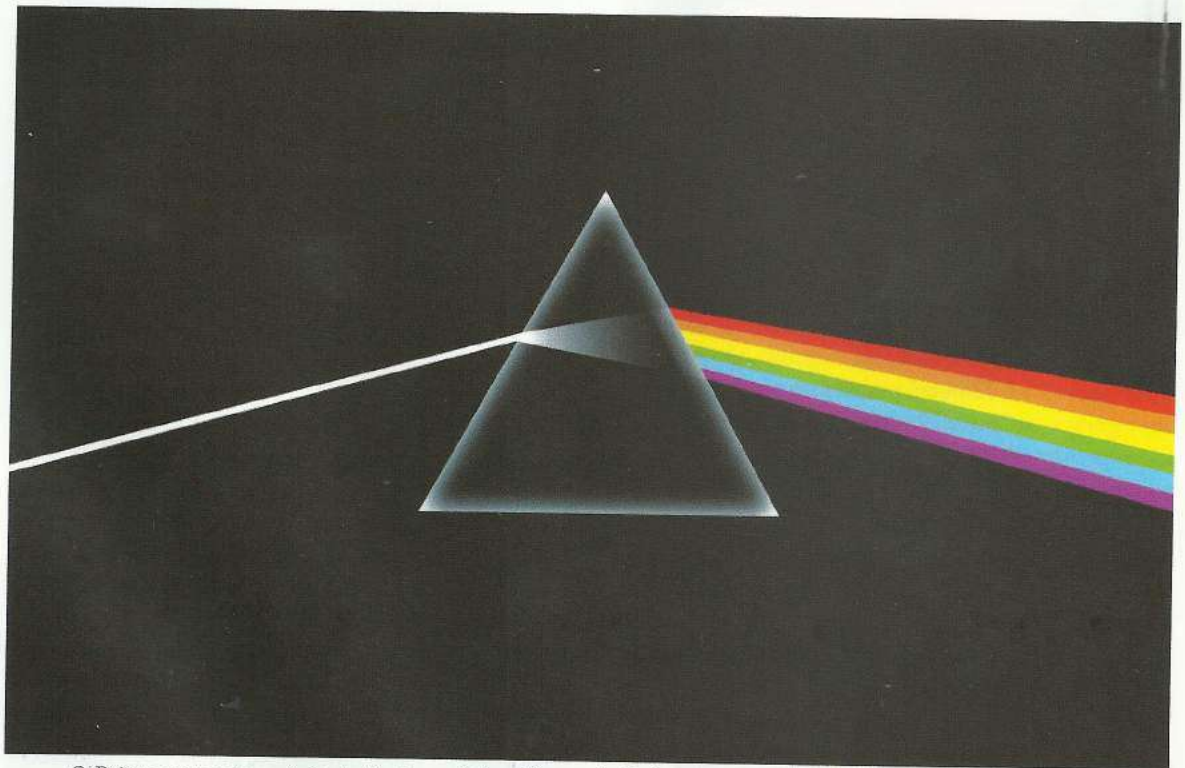
Quem nasce sob esta influência sabe compreender e não julgar os erros dos outros. São pessoas generosas que gostam de dar presentes mas estão sempre atrasados.

Haziel é o anjo da categoria dos Querubins. Os Querubins são conhecidos como guardadores dos registros sagrados e ajudam para que o Plano Divino seja cumprido. São os guardiões da luz e das estrelas. Essa categoria é chefiada pelo Arcanjo ou Príncipe Raziel, tido como Anjo dos Mistérios.

A Teoria da Evolução

"O termo evolução pode referir-se à evidência observacional que constitui fato científico intrínseco à teoria da evolução biológica quando em acepção completa. Uma teoria científica é por definição um conjunto indissociável de todas as evidências verificáveis conhecidas e das ideias testáveis e testadas àquelas atreladas. A acepção de evolução como designando apenas a observação de que os seres vivos mudam com o tempo à parte ideias relacionais ou causais mostram-se incompletas no sentido de que, ao se apresentarem as evidências verificáveis (fatos científicos), qualquer interpretação ou conexão que se faça será originada de ideias lançadas sobre os fatos. De forma geral, fatos crus e nus não são perse imbuídos de sentido, e ideias sem conexões estritas e testadas com fatos verificáveis levam a conhecimentos não científicos. Evolução, no contexto científico, remete de uma forma ou outra, pois, à (uma) teoria de evolução biológica; em contexto mesmo quando o objetivo for o de designar apenas a observação fenomenológica em si.

Do ponto de vista genético, evolução pode ser definida como qualquer alteração no número de genes ou na frequência dos alelos de um ou um conjunto de genes, em uma população, ao longo das gerações. Mutações em genes podem produzir características novas ou alterar características que já existiam, resultando no aparecimento de diferenças hereditárias entre organismos. Estas novas características também podem surgir da transferência de genes entre populações, como resultado de migração, ou entre espécies, resultante de transferência horizontal de genes. A evolução ocorre quando estas diferenças hereditárias tornam-se mais comuns ou raras numa população, quer de maneira não-aleatória através de seleção natural ou aleatoriamente através de deriva genética.



O Prisma como representação de Hochma. A Luz Branca de Kether não pode ser descrita, por isso precisa ser decomposta em infinitas nuances para poder ser nomeada e compreendida.

A seleção natural é um processo pelo qual características hereditárias que contribuem para a sobrevivência e reprodução se tornam mais comuns numa população, enquanto que características prejudiciais tornam-se mais raras. Isto ocorre porque indivíduos com características vantajosas tem mais sucesso na reprodução, de modo que mais indivíduos na próxima geração herdam estas características."

- Douglas J Futuyma, "Evolution".

Caos

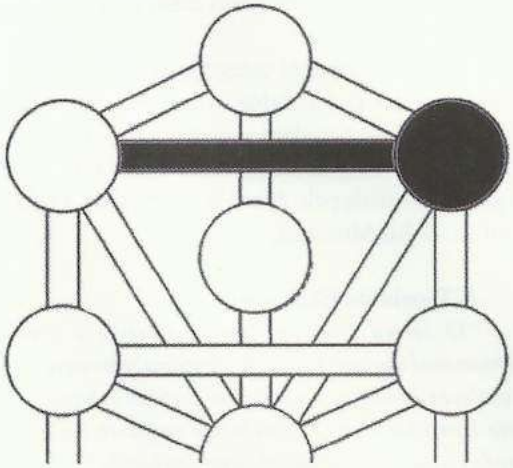
Caos, na mitologia grega segundo Hesíodo, foi o primeiro deus primordial a surgir no universo, portanto a mais velha das formas de consciência divina. A natureza divina de Caos é de difícil entendimento, devido às mudanças que a ideia de "caos" sofreu com o passar das épocas.

Seu nome deriva do verbo grego *Khaínô*, que significa "separar", "ser amplo", significando o espaço vazio primordial. Também poderia ser chamado de *Aer*, que significa "ar" ou de *Anapnoe*, que significa "respirar". Ele representava as infinitas divisões que o universo poderia apresentar.

O poeta romano Ovídio foi o primeiro a atribuir a noção de desordem e confusão à divindade Caos. Todavia, Caos seria para os gregos o contrário de Eros. Tanto Caos como os seus irmãos são forças geradoras e expansivas do universo. Caos parece ser uma força catabólica, que gera por meio da cisão, assim como os organismos mais primitivos estudados pela biologia. Enquanto Eros é uma força de junção e união. Caos significa algo como "corte", "rachadura", "cisão" ou ainda "separação".

HOCHMA-BINAH

A Nuance de Binah dentro de Hochma trata principalmente de deusas e sacerdotisas envolvidas com o processo de Oracular. A ideia de que esta nuance possa mergulhar nas infinitas possibilidades de Hochma e trazer para o presente a visão do futuro (dentre todas as infinitas possibilidades) aquela que se manifestará, ou seja, a "previsão do futuro".



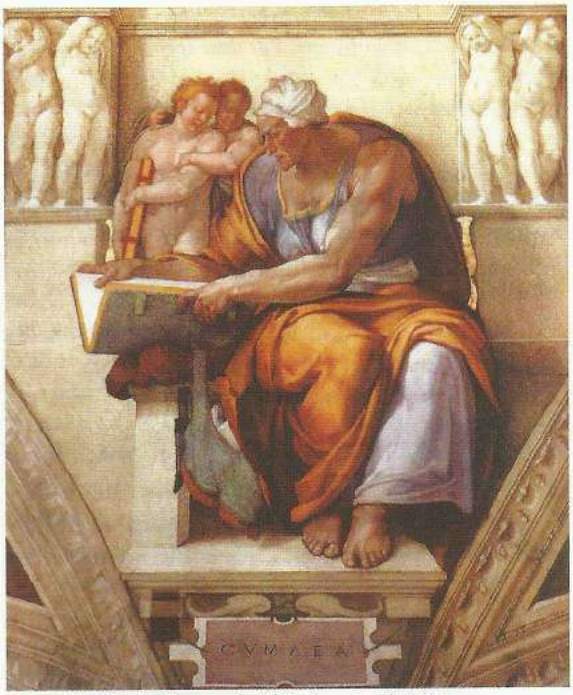
Sibilas

Nome de uma sacerdotisa que tinha como principal função transmitir os oráculos de Apolo. Tornou-se também sinônimo de Pitonisa. A sua fama foi tal que o seu nome era também usado como denominação das sacerdotisas de Apolo, que vieram depois dela, em vários santuários dedicados àquele deus. O número de sibilas é elevado, não se podendo talvez falar de uma sibila, mas de "Sibilas".

Por estar voltada ao culto de Apolo, muitos locais reivindicavam por isso a presença de uma sibila. Por exemplo, no século I, existiriam dez sibilas, cada uma de cada canto do Mediterrâneo onde existiam Gregos: Ciméria (Quersoneso Táurico), Cumana (de Cumas, na Itália), Délfica (Delfos, a cidade de Apolo), Eritreia (de Éritras, na Lídia), Frígia (Frígia, na Ásia Menor), Helespôntica (do Helesponto, entre a Europa e a Ásia), Líbica (da Líbia, no Norte de África), Pérsica (da Pérsia), Sâmia (da ilha de Samos), Tiburtina (de Tibur, ou Tivoli, junto a Roma). Os mais conhecidos de entre estes foram a Eritreia, a Líbia e Cumas (Sul de Itália).

A primeira Sibila teria sido uma filha de um troiano chamado Dárdano e de Neso, filha de Teucro, fundador da dinastia de Ílion (que reinava em Tróia). Como tinha o dom de profetizar, tornou-se famosa como adivinha, fazendo com que posteriormente o nome de Sibila fosse

dado a todas as profetisas. Estava consagrada ao culto de Apolo, que lhe tinha dado o poder de profetizar. Dava a conhecer os seus oráculos sob a forma de enigmas, os quais escrevia em folhas. Uma outra tradição refere que a sibila original não era troiana, mas antes uma filha de Zeus e de Lâmia, esta uma filha de Poseidon, deus do mar. Os habitantes da Líbia, uma região grega, chamavam-lhe sibila. Esta proferia oráculos num templo naquela região.



Sibila de Cumas, de Michelangelo (1564)

Uma outra Sibila vivia em Marpessos, perto de Tróia, sendo filha de um mortal e de uma ninfa. Nascera antes do começo da guerra de Tróia, tendo profetizado que a Tróade (região de Tróia) seria devastada por culpa de uma mulher nascida em Esparta, que correspondia a Helena. Esta Sibila viveu quase sempre em Samos, mas esteve também em outras terras, como Delfos ou Delos. Profetizava em cima de uma pedra, que transportava consigo para todo o lado.

Esta pedra ficara em Delfos, embora a Sibila tenha morrido na Tróade. Mas a mais célebre das Sibilas Gregas foi a de Éritras, na Líbia, filha de Teodoro e de uma ninfa. Cresceu subitamente momentos depois de vir ao mundo, provavelmente numa gruta sob o monte Córico. Era ainda uma jovem quando os seus pais a consagraram a Apolo. A Sibila não o queria mas teve que se sujeitar à decisão paterna. Um dia, teria adivinhado que seria morta com uma flecha de Apolo. Viveu, todavia, nove vidas, cada uma das quais com cento e dez anos.

Esta Sibila é identificada muitas vezes com Demofilae, a Sibila de Cumas. Apolo apaixonou-se por ela, prometendo-lhe aquilo que ela quisesse em troca do seu amor. A Sibila aceitou a oferta e pediu-lhe tantos anos de vida quantos os grãos que fossem precisos para fazer um monte de pó. Havia mil grãos. Infelizmente, esqueceu-se de pedir ao deus a eterna juventude e, tendo recusado o seu amor a Apolo, foi envelhecendo cada vez mais. Finalmente, ficou suspensa dentro de uma garrafa no teto da sua caverna, toda encarquilhada, e quando as crianças lhe perguntavam o que é que ela mais queria dizia, simplesmente: "*quero morrer*".

Oráculos

Os oráculos gregos constituem um aspecto fundamental da religião e da cultura gregos. O oráculo é a resposta dada por um deus que foi consultado por uma dúvida pessoal, referente geralmente ao futuro.

Estes oráculos só podem ser dados por certas divindades, em lugares determinados, por pessoas determinadas e se respeitando rigorosamente os ritos: a manifestação do oráculo se assemelha a um culto. Além disso, interpretar as respostas do deus, que se exprime de diversas maneiras, exige uma iniciação.

Aladiah

O Anjo Aladiah comanda os assuntos de Binah dentro da Esfera de Hochma. É invocado para ajudar no combate às doenças e às maldades. É um Anjo que trabalha para ver o bem triunfar.

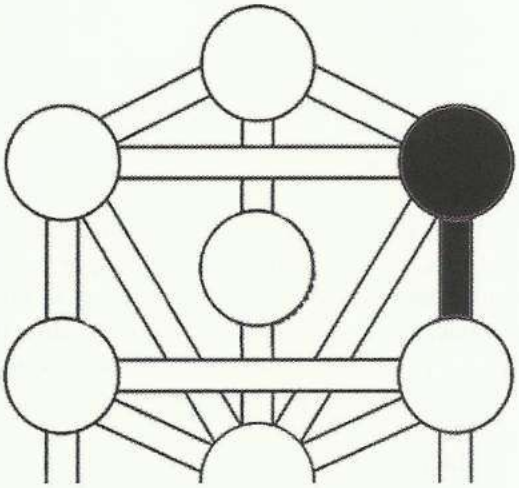
É um guardião do bem estar. Transmite equilíbrio, paciência e amor. Ajuda nas curas e no afastamento de algum mal que por ventura tenham lhe feito ou desejado.

Aladiah é da categoria dos Querubins. E o seu Príncipe Regente é Raziel, guardião dos mistérios e da

originalidade. O seu Salmo é o de número 32. É um Salmo que solicita Ação de Graças pelo perdão das culpas. No Salmo, Deus perdoa os pecados do salmista e lhe restabelece a saúde. O verdadeiro arrependimento aliviou sua alma. O salmista exorta os fiéis a tirar proveito da sua experiência.

HOCHMA-CHESED

A nuance de Chesed dentro de Binah representa os Reis e Grandes Pais da Criação. O Pai fundador e o primeiro dos homens dentro das diversas mitologias.



Os Reis no Tarot

"Nas tradições primordiais o rei era considerado o modelo do herói. Como imagem arquetípica é a representação do homem universal; é o Adam Kadmon dos cabalistas, o Adão terrestre, que leva o propósito da encarnação ao seu maior potencial. Como Adão, é também metáfora transparente do pai, do fundador dos povos, do poder gerador.

Num plano iniciático é o que concluiu seu caminho, o guru ou instrutor, e pode ser relacionado ao Ermitão (IX) dos Arcanos Maiores. Por analogia simbólica tem relação com o Sol entre os planetas, com Júpiter entre os deuses, com o ouro entre os metais.

Com sua dignidade simboliza sempre o grau mais elevado de evolução ou grandeza de uma espécie (como é o caso do leão, rei da selva)."

- Constantino K Riemma

A Coroa, seu elemento característico, é símbolo universal de realização, de obra concluída, de dignidade intransferível, e supõe a culminação da trajetória individual em busca da identidade.

O Cetro, que é substituído por uma ferramenta equivalente em cada elemento (moeda, espada, taça e bastão) representa o poder de guiar e conduzir a realidade de acordo com a sua vontade.

Adão

Na Mitologia judaico-cristã, Adão foi o primeiro ser humano criado por Deus e a ele coube nomear todos os animais, árvores e plantas do planeta.

Sendo assim, o SENHOR modelou, do solo, todos os animais selvagens e todas as aves do céu e, em seguida, os trouxe à presença do homem para ver como este os chamaria; e o nome que o homem desse a cada ser vivo, esse precisamente seria seu nome.

Os quatro Reis no Tarot representam os aspectos de Chesed dentro de Hochma. São figuras de grandes pais e soberanos de seus respectivos Reinos, caracterizados pelos quatro Elementos.

E, desse modo, o homem nomeou a todos os animais: os rebanhos domésticos, as aves do céu e a todas as feras.
Genesis 2, 19-20.

Adão e Eva, por Peter Paul Rubens (1600)

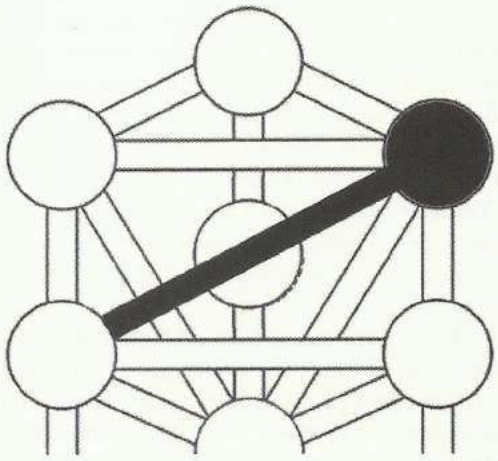
Laoviah

É o Anjo que cuida dos aspectos de Chesed dentro da Esfera de Hochma. Laoviah apoia novas experiências de vida e recomeços nos momentos de dificuldade da vida. Além disso, estimula a alegria e a capacidade de amar, criando relacionamentos longos, felizes e duradouros.

Pessoas nascidas sob a influência do anjo Lauviah vivem em constante mutação. Precisam fazer do autoaprimoramento um exercício diário, porque faz parte de sua missão a busca da evolução da alma humana. O aspecto contrário relaciona-se à dificuldade de lidar com as perdas, sejam elas grandes ou pequenas.

HOCHMA-GEBURAH

Deuses e mitos que representam a nuance de Geburah dentro de Hochma incluem os deuses-guerreiros primordiais. Não apenas "deuses guerreiros" (que é uma definição mais aplicável à Esfera de Geburah) mas deuses primordiais que construíram a Terra a partir da ossada e de partes do corpo de monstros primordiais ou caóticos e, com isso, tornaram-se o principal deus criador do Panteão.



Marduk

Marduk é uma divindade mesopotâmica obscura durante o 3º milênio AC, e que após a ascensão da Babilônia, sob o comando do Rei Hamurabi tornou-se o deus supremo do panteão mesopotâmico. Ele era filho de Enki e Ninhursag. Foi pai de Dumuzi que corresponde ao deus egípcio Osíris. Possuía quatro olhos e ouvidos, e de sua língua saía uma chama.

Antes do nascimento de Marduk, haviam dois deuses primevos: *Apsu*, deus das águas doces, e sua esposa, *Tiamat*, deusa das águas salgadas. Este par produziu filhos, que por sua vez, deram à luz a Marduk e outras divindades. Com o tempo, um grande conflito surgiu entre os jovens deuses e os deuses primordiais. Tiamat criou um exército de demônios para atacar e destruir os jovens deuses. Depois de dar a seu filho Kingu as tábuas do destino, o que lhe permitiu comandar os deuses em seu serviço. Tiamat o colocou no comando do seu exército. Os deuses jovens escolheram Marduk como seu campeão para a batalha com Tiamat. Ele aceitou com a condição de que ele fosse nomeado o líder de todos os deuses.

Armado com uma rede, um arco, uma maça, e os quatro ventos, Marduk saiu para enfrentar Tiamat. Ela apareceu na forma de um dragão. Marduk capturou Tiamat com sua rede, mas ela abriu a boca para engoli-lo. Nesse momento, Marduk liberou os fortes ventos em sua boca, fazendo com que seu corpo inchasse como um balão. Em seguida, ele atirou uma flecha no coração de Tiamat e a matou. Após dividir seu corpo em dois pedaços, ele colocou um pedaço no céu para criar os céus e a outro a seus pés para formar a Terra.

Marduk tomou as tábuas do destino das mãos de Kingu e colocou-as em seu próprio peito para proclamar seu poder sobre os deuses. Então ele criou o tempo, estabelecendo o primeiro calendário. Finalmente, ele matou Kingu e usou seu sangue para criar os seres humanos com o intuito de servirem e louvarem os deuses. Em reconhecimento do seu poder, os outros deuses construíram um grande templo chamado Esagila, na cidade de Babilônia.

Odin enfrenta Ymir

Ymir foi o primeiro ser vivo, foi criado a partir do gelo mágico de *Ginungagap* (Grande Vazio). Ginungagap ficava no meio de dois mundo: *Niflheim* (o mundo das névoas) e *Musphelheim* (o mundo do fogo). Como o fogo de Musphelheim era muito forte, o gelo as vezes derretia, e como o gelo era mágico acabou formando Ymir o gigante primordial, que dormiu por varias eras e enquanto este dormia de seu suor surgiam outros gigantes, Trolls, duendes e demônios.

Havia outro ser, criado mais tarde também do gelo, era a gigantesca vaca Audumbla que alimentava Ymir, com seu leite.

Audumbla uma vez lambeu o gelo mágico e da lambida surgiu Buro, este deu origem a Borr que com Bestla deu origem a tres deuses: Odin, Ve e Vili, esses tres juntos atacaram Ymir e o mataram dando origem a um novo mundo chamado *Midgard* (a terra dos homens). Odin e seus irmãos, em suas diversas histórias, podem se encaixar nos diversos aspectos e Esferas da Árvore da Vida. Neste aspecto primordial, que confere a ele o título de pai-criador, pode-se considerá-lo dentro desta Nuance de Hochma.

Hahahiah

Hahahiah cuida dos aspectos de Geburah dentro da Esfera de Hochma. É um Anjo invocado para atuar contras os adversários. Ou contra aquelas pessoas que se aproximam de nós com o intuito de querer quebrar a nossa paz, a nossa resistência.

Ao mesmo tempo, é um Anjo que nos proporciona sonhos notáveis. Abre para nós os portais dos mistérios divinos. Faz-nos transcender.

Hahaiah vem à Terra com a missão de fazer com que as pessoas estudem e atinjam o conhecimento através dos livros.

Os anjos são criaturas celestiais. Geralmente têm asas de pássaro e uma auréola. Muitas vezes são representados como uma criança para indicar inocência e virtude.

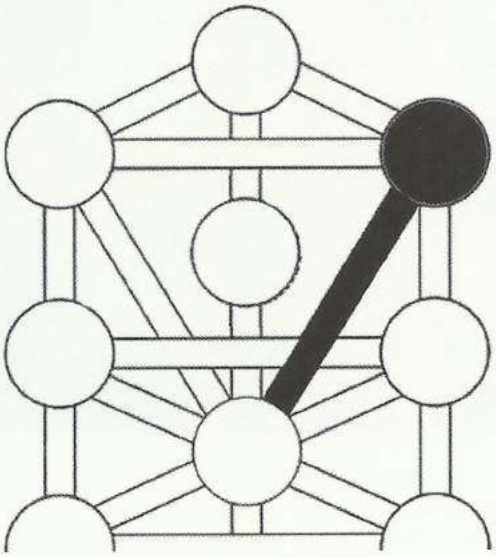
Para os anjos da tradição judaico-cristã, os anjos são mensageiros divinos. Para o espiritismo, não são muito diferentes. São seres perfeitos que atuam como mensageiros dos planos superiores. Para os muçulmanos, há anjos bons e anjos maus, além dos que possuem traços ambíguos. No hinduísmo e no budismo, são descritos como seres auto-luminosos mas dotados de corpos densos e capazes de comer e beber.

Hahaiah é da categoria Angélica dos Querubins, chefiada pelo Arcanjo Raziel.

HOCHMA-TIFERET

A Nuance de Tiferet dentro de Hochma diz respeito à beleza da Verdadeira Vontade dentro dos múltiplos Multiversos. Não é algo fácil de explicar, mas podemos tentar fazer uma analogia com o tempo-espaço. Imagine que de todas as escolhas que você faz durante a sua vida, cada uma direcionando sua existência dentro do tecido que rege a sexta dimensão, existirá um conjunto perfeito de todas as escolhas perfeitas dentro da Verdadeira Vontade. Um verdadeiro "fio de ouro" no Tempo-Espaço onde tudo (absolutamente tudo) é perfeito.

Deste conceito existe a antropomorfização do Tempo dentro da Sabedoria, sendo Oya o arquétipo mais conhecido. Ela representa a fé diante de todas as escolhas feitas no tempo e espaço que conduzem para a felicidade ou para o melhor caminho dentro do merecimento.



Oya-Tempo ou Logunam

Oyá-Tempo é a Orixá que está assentada no Trono da Fé. Junto a Oxalá, dá sustentação a todas as manifestações da Fé e amparo a todos os "sacerdotes" virtuosos que estimulam a evolução religiosa dos seres.

O campo preferencial de atuação da Mãe Oyá é o Religioso, onde atua como Ordenadora do Caos. Absorve a Fé em desequilíbrio (fanatismo) para reconduzir os seres ao caminho do Equilíbrio.

Ela é o próprio espaço-tempo onde tudo se manifesta. Por isso dizemos que é uma Divindade atemporal, ou seja, é em Si o próprio Tempo, não está sujeita ao Tempo, mas rege o seu sincronismo. Nossa relação ou noção de espaço-tempo depende da movimentação dos astros no espaço, e daí vêm os conceitos de dia e noite, bem como a nossa percepção cronológica. Simbolizada pela espiral do Tempo, manifesta-se em todos os locais, assim como Oxalá.

A essência cristalina irradiada pelo Divino Trono Essencial da Fé é neutra quando irradiada. Mas como tudo se polariza em dois tipos de magnetismo, então o pólo positivo e irradiante é Oxalá e o pólo negativo e absorvente é Oyá-Tempo. Assim, enquanto Oxalá é a Fé abrasadora, Oyá é o gélido Tempo, onde são desmagnetizados os seres desequilibrados nas coisas da Fé.

Oyá é o Tempo por onde caminham os seres que estão buscando o Criador, é o Rigor Divino para com os filhos que Lhe voltaram as costas. Pois é o tempo que atua no ser, acelerando sua busca pela Fé ou afastando-o das coisas religiosas, direcionando sua evolução para outros Sentidos da Vida. Enquanto Oxalá é irradiante, Oyá é absorvente.

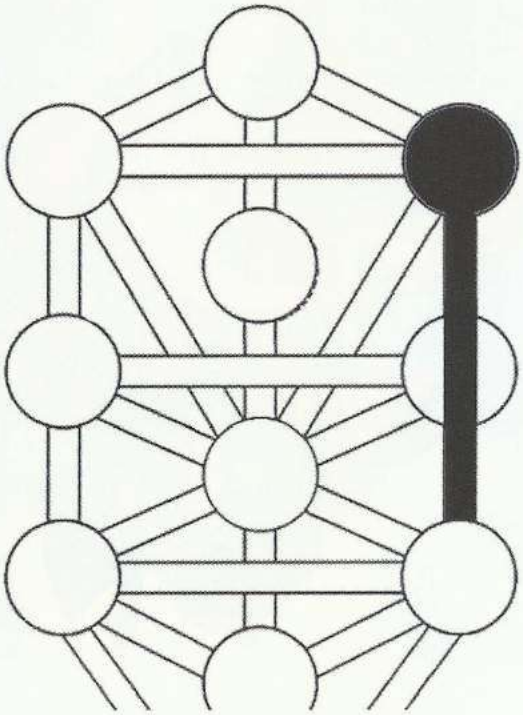
Yesalel

Yesalel é o anjo que cuida dos aspectos de Tiferet dentro da Esfera de Hochma. Deus glorificado sobre todas as coisas. Este anjo facilita nas amizades e atua na felicidade conjugal. Auxilia na fácil compreensão de todas as situações.

Quem nasce sob esta influência, tem memória prodigiosa, intelectualidade perfeita e grande capacidade para entender tudo de forma lógica, mesmo os assuntos místicos ou religiosos. Lutará sempre pela união da família, preservando a fidelidade. Produtor de grandes reconciliações, será famoso e reconhecido por seu trabalho. Terá ideias envolvendo trabalhos comunitários, ligados à criação de instituições em defesa da família. Será fiel na demonstração de amor a uma única pessoa. Sua grande habilidade para aceitar a vida como ela é, sem nunca reclamar de nada, fará com que esteja sempre rodeado de amigos aos quais compreende e não julga. Será um profundo conhecedor de si mesmo, um filósofo nato. Seu corpo espiritual funciona com perfeição.

HOCHMA-NETZACH

Esta nuance de Netzach dentro de Hochma se manifesta através das grandes guerreiras arquetipais. Mulheres que tomam para si o status de "Grande Pai" e dispensam a presença de homens em sua estrutura.



Amazonas

As Amazonas eram mulheres guerreiras da Mitologia Grega, donas de armas, cavalos e com uma estrutura social própria. Foram imortalizadas na maioria das lendas por sua coragem de luta quando enfrentavam os homens que tentavam submetê-las. Independentes, viviam em ilhas ou perto do mar e frequentemente recebiam visitas de aventureiros. Algumas engravidavam deles mas somente ficavam com as filhas. Os filhos eram entregues ao pai (ou, em outras lendas, mortos).

Segundo uma lenda, as Amazonas eram filhas de Ares, deus da guerra, de quem teriam herdado a audácia e a coragem. O deus teria dado um cinturão para a rainha Hipólita como símbolo do poder sobre seu povo. O cinturão tem uma simbologia de transmitir força, poder e proteção, além do valor iniciático. A mais célebre luta das Amazonas aconteceu com o herói Hércules quando ele raptou a amazona Hipólita, provocando a guerra das Amazonas contra Atenas.

O país das Amazonas país era a Trácia, lugar de clima rude, rico em cavalos e percorrido por populações violentas e guerreiras. Segundo alguns, teriam fundado a cidade de Mitilene, na Ilha de Lesbos, terra da poeta Safo. Outros dizem que sua morada ficava em Éfeso, onde fundaram um templo dedicado à Ártemis, divindade virgem que percorria campos e florestas, considerada protetora das Amazonas.

As Amazonas mutilavam o seio direito para que manejassem melhor o arco e outras armas. Sacrificavam sua feminilidade para combater na luta pela independência e para fortalecer a deusa Ártemis de Éfeso. A arte normalmente representa Ártemis coberta com um manto cheio de seios, símbolos dos seios sacrificados a ela pelas Amazonas.

Valquírias

As Valquírias compõem a mitologia dos povos nórdicos e germânicos que habitavam a região norte da Europa. Caracterizadas como virgens guerreiras que cavalgavam corcéis, elas estavam ligadas ao panteão de Odin, a principal divindade da religião politeísta professada por estes povos.

Uma das funções das Valquírias era percorrer os campos de batalha em busca dos guerreiros mais valiosos, escolhidos por Odin, para serem encaminhados para Valhala. As Valquírias eram as mensageiras, conhecidas como "as que escolhem os mortos", que preparavam, dessa forma, o exército de Odin para o dia de enfrentamento com os gigantes, na batalha decisiva do Ragnarok contra os descendentes de Ymir.

Quando cavalgavam em seus corcéis, o brilho dos escudos portados pelas Valquírias produzia nos céus nórdicos uma luz estranha, conhecida como aurora boreal, um fenômeno celeste que ocorre nas regiões polares. Eram a representação dos espíritos guerreiros femininos e, dessa forma, compuseram a mitologia dos tempos do paganismo germânico.

As Valquírias são mencionadas na Edda em verso, um livro de poemas compilado no século XIII a partir de fontes históricas; a Edda em prosa e *Heimskringla* (de Snorri Sturluson), e na saga de *Njáls*, uma saga islandesa, todas escritas no século XIII. As Valquírias surgem em toda a poesia escáldica, no encanto do século XIV, e em várias inscrições rúnicas. Segundo a Edda em prosa (Gylfaginning 35), "*Odin nomeia Valquírias para todas as batalhas. Estas atribuem a morte aos homens e comandam a vitória. Gunnr e Róta [duas Valquírias] e a norna mais jovem, chamada Skuld, sempre cavalgavam para eleger quem deveria morrer e para chefiar as matanças*".

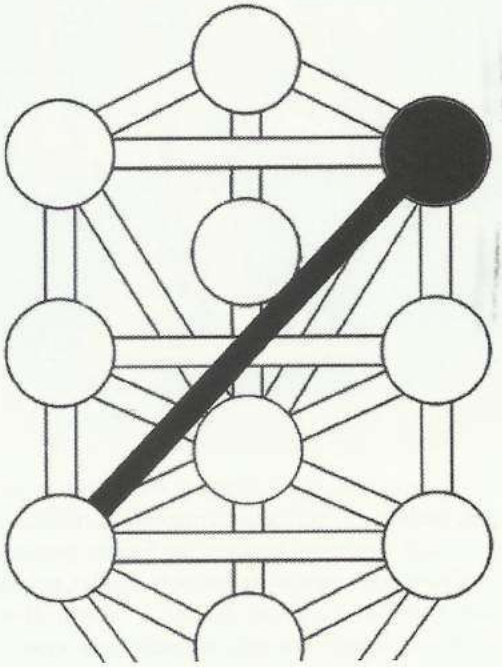
Mebahel

Anjo que cuida dos Aspectos de Netzach dentro da Esfera de Hochma. Deus conservador. Anjo da justiça, da verdade e da liberdade, livra as pessoas que se sentem prisioneiras ou deprimidas, protege os inocentes e faz conhecer a verdade.

Quem nasce sob esta influência, será um codificador de sonhos conhecedor das leis materiais e espirituais, que pratica sem utopia. Sempre portador de boas notícias, será um magnífico defensor, de forma desinteressada, das pessoas inocentes. Seu ego e forte presença de espírito, marcarão seu dia-a-dia com a nobreza e dignidade nas ações. Às vezes terá forte impressão de que está vivendo algo que já aconteceu em outra dimensão, ou mesmo em outra vida. Terá grande facilidade de adaptação e sua vida será uma transformação no sentido de uma regeneração espiritual. Não perderá tempo com futilidade e em qualquer ambiente que estiver será o centro das atenções pela sabedoria, bom senso, serenidade e intuição. O anjo de guarda pede que mostre este conhecimento, um legado de outras encarnações, para as pessoas que necessitam de ajuda. Para isso terá o dom da oratória, forte capacidade de escolha e discernimento.

HOCHMA-HOD

A nuance de Hod dentro de Hochma está representado na figura dos Sátiros, Faunos e outras figuras selvagens ligadas diretamente aos aspectos sexuais da masculinidade expansiva de Hochma.



Sátiros e Faunos

Os Sátiros, Egipãs e Silenos eram ardentemente cultuados pelos pastores e agricultores gregos, que faziam ofertas de animais e produtos da terra. Os sátiros, em grego *Sathê* que significa pênis, eram divindades menores da natureza com aspecto de homens com cauda e orelhas de asno, barbas longas e grandes órgãos sexuais frequentemente exibidos em ereção. Tinham um apetite sexual insaciável, assim como a voracidade para o vinho e a embriaguez. Eternos perseguidores das ninfas, a permanente sensualidade dos Sátiros revelava sua vigorosa forma física.

Filhos dos Curetes e das Hecatérides, irmãos das Oreades, eles viviam nos campos e bosques perseguindo as ninfas, principalmente as Mênades, como também aos homens e mulheres que a eles se juntavam no cortejo de Dioniso. Caracterizados por uma bestialidade, de gênio preguiçoso, covardes e movidos pela sensualidade, os Sátiros se divertiam aterrorizando os pastores e os viajantes, mas, ao mesmo tempo, protegia-os das feras dos bosques, assim como protegiam os seus rebanhos.

Com o tempo passaram a ser descritos como dóceis, maliciosos, travessos, amantes da música e da dança. Com uma nova imagem, os Sátiros passaram a ser representados com as orelhas pontiagudas, pequenos chifres e os pés caprinos. Apesar de serem divinos, eles não eram imortais mas normalmente eram-lhes consagrados o pinho e a oliveira.

O mais famoso dos Sátiros foi Pã, o deus pastor, filho de Hermes e da ninfa Dríope. Segundo a lenda, Dríope rejeitou o filho tão logo nasceu por não aceitar a sua forma híbrida. Hermes levou-o para o Olimpo onde foi criado. Por seu jeito alegre, logo conquistou a simpatia e a afeição de todos os deuses, sendo chamado por eles de Pã, que em grego significa "*O Tudo*". Vivendo errante pelas montanhas e pelos vales, Pã se tornou o deus dos rebanhos e em torno dele viviam os gênios campestres e os espíritos dos bosques. Além de pastor, Pã dedicava-se à música.

Príapo

Priapo ou Príapo é o deus grego da fertilidade, filho de Dionísio e Afrodite. Sua imagem é apresentada como um homem idoso, mostrando um grande órgão genital (ereto). Priapo era considerado como protetor de rebanhos, produtos hortículas, uvas e abelhas.

Afresco de Priapo em Pompéia

Dionísio vindo vitorioso de batalhas nas Índias, foi por Afrodite ardorosamente recebido e dessa união nasceu Priapo. Hera, ciumenta de Afrodite, trabalhou para que a criança nascesse com a sua enorme deformidade (curiosamente ele sempre é representado com um pênis de tamanho exagerado). Sua mãe mandou educá-lo nas margens do Helesponto em Lampasaco, onde por conta de sua libertinagem e desregramento tornou-se objeto de terror e repulsa. A cidade foi tomada por uma epidemia e os habitantes viram nisso uma retaliação por não terem dado atenção ao filho de Afrodite, fizeram rituais e pediram que ele ficasse entre eles.

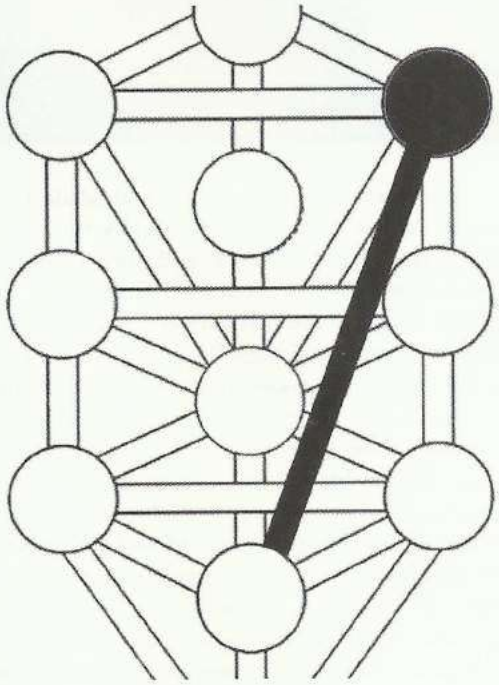
Hariel

Anjo que cuida dos Aspectos de Hod dentro da Esfera de Hochma. Deus criador. Este anjo é invocado contra os incrédulos da religião. Sua influência está ligada aos sentimentos religiosos, que se distinguem pela pureza. Ajuda a descobrir tudo o que é útil e novo, protegendo as ciências e as artes.

Quem nasce sob esta influência, tem grande pureza de sentimentos, é simples mas refinado para os valores materiais e sociais. Irresistivelmente perfeito, terá tendência a estudos das ciências esotéricas, organizando associações, promovendo conferências ligadas ao assunto e trabalhando para instituir a legalização nas atividades esotéricas ou alternativas. Religião exaltada, terá grande iluminação que acontece de modo consciente, instituindo ritos e costumes que poderão contribuir para a expansão da espiritualidade. Terá poder para as invocações mágicas e combaterá o materialismo para melhorar a existência humana. Deterá sobre si na Terra, uma autoridade e uma inteligência analítica extraordinárias. Possuidor de um forte sentimento de justiça, encontrará sempre a iluminação para a escolha do caminho que deverá seguir. Realista, estará sempre com os pés no chão. Terá facilidade em aprender, criar e estudar. Estará sempre bem humorado, mostrando que a vida é simples sem dificultá-la. Seu anjo pede para fazer as coisas rapidamente sem perder tempo, pois ele trabalha nessa dinâmica. Um ano seu comparado ao de qualquer outra pessoa equivale a cinco anos vividos.

HOCHMA-YESOD

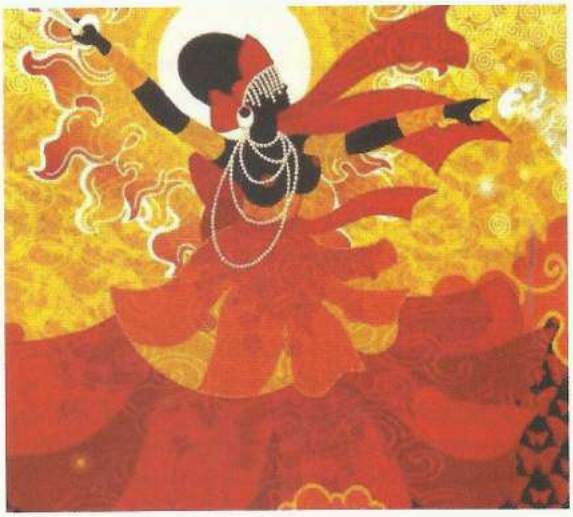
A nuance de Yesod dentro de Hochma trata das "Deusas das Águas Superiores", senhoras dos raios, das tempestades e das ventanias. A correlação das Águas de Yesod dentro da multiplicidade e do Caos de Hochma, traduzido como vendavais e tempestades.



O Ciclo das Águas do Lado direito da Árvore: Tempestades, Rios, Lagos e finalmente, o Mar.

Iansã

Iansã é um Orixá feminino muito cultuada no Brasil, sendo figura das mais populares entre os mitos da Umbanda e do Candomblé em nossa terra e também na África, onde é predominantemente cultuada sob o nome de Oiá. É um dos Orixás do Candomblé que mais penetrou no sincretismo da Umbanda, talvez por ser o único que se relaciona, na liturgia mais tradicional africana, com os espíritos dos mortos (Eguns), que têm participação ativa na Umbanda, enquanto são afastados e pouco cultuados no Candomblé. Em termos de sincretismo, costuma ser associada à figura católica de Santa Bárbara. Iansã costuma ser saudada após os trovões, não pelo raio em si (propriedade de Xangô ao qual ela costuma ter acesso), mas principalmente porque Iansã é uma das mais apaixonadas amantes de Xangô, e o senhor da justiça não atingiria quem se lembrasse do nome da amada. Ao mesmo tempo, ela é a senhora do vento e, consequentemente, da tempestade.



Nas cerimônias da Umbanda e do Candomblé, Iansã, ela surge quando incorporada a seus filhos, como autêntica guerreira, brandindo sua espada, e ao mesmo tempo feliz. Ela sabe amar, e gosta de mostrar seu amor e sua alegria contagiantes da mesma forma desmedida com que exterioriza sua cólera.

Como a maior parte dos Orixás femininos cultuados inicialmente pelos iorubás, é a divindade de um rio conhecido internacionalmente como rio Níger, ou Oiá, pelos africanos, isso, porém, não deve ser confundido com um domínio sobre a água.

A figura de Iansã sempre guarda boa distância das outras personagens femininas centrais do panteão mitológico africano, se aproxima mais dos terrenos consagrados tradicionalmente ao homem, pois está

presente tanto nos campos de batalha, onde se resolvem as grandes lutas, como nos caminhos cheios de risco e de aventura - enfim, está sempre longe do lar; Iansã não gosta dos afazeres domésticos.

É extremamente sensual, apaixona-se com frequência e a multiplicidade de parceiros é uma constante na sua ação, raramente ao mesmo tempo, já que Iansã costuma ser íntegra em suas paixões; assim nada nela é medíocre, regular, discreto, suas zangas são terríveis, seus arrependimentos dramáticos, seus triunfos são decisivos em qualquer tema, e não quer saber de mais nada, não sendo dada a picuinhas, pequenas traições. É o Orixá do arrebatamento, da paixão.

Foi esposa de Ogum e, posteriormente, a mais importante esposa de Xangô. é irrequieta, autoritária, mas sensual, de temperamento muito forte, dominador e impetuoso. É Dona dos Movimentos (movimenta todos os Orixás), em algumas casas é também Dona do Teto da Casa, do Ilê. Iansã é a *Senhora dos Eguns* (espíritos dos mortos), os quais controla com um rabo de cavalo chamado *Eruexim* - seu instrumento litúrgico durante as festas, uma chibata feita de rabo de um cavalo atado a um cabo de osso, madeira ou metal. É ela que servirá de guia, ao lado de Obaluaiê, para aquele espírito que se desprendeu do corpo. É ela que indicará o caminho a ser percorrido por aquela alma. Comanda também a falange dos Boiadeiros.

Hekamiah

Deus que constrói o universo. Hekamiah cuida dos Aspectos de Yesod dentro de Hochma. Este anjo protege as pessoas que ocupam posições de comando. Ajuda a combater os tratantes, obter vitória e libertar os oprimidos. Interfere na coragem e fidelidade.

Quem nasce sob esta influência, tem uma aura natural de paz. Sua sinceridade é refletida através da nobreza e autoridade da sua personalidade e prestígio. Fiel a seu juramento, tem caráter franco, leal e bravo, suscetível às questões de honra. É extremamente preocupado com sua família e seus filhos terão sempre prioridade, mesmo que o casamento tenha acabado. Querido por todos será sempre respeitado pela sensibilidade que possui.

HOCHMA-MALKUTH

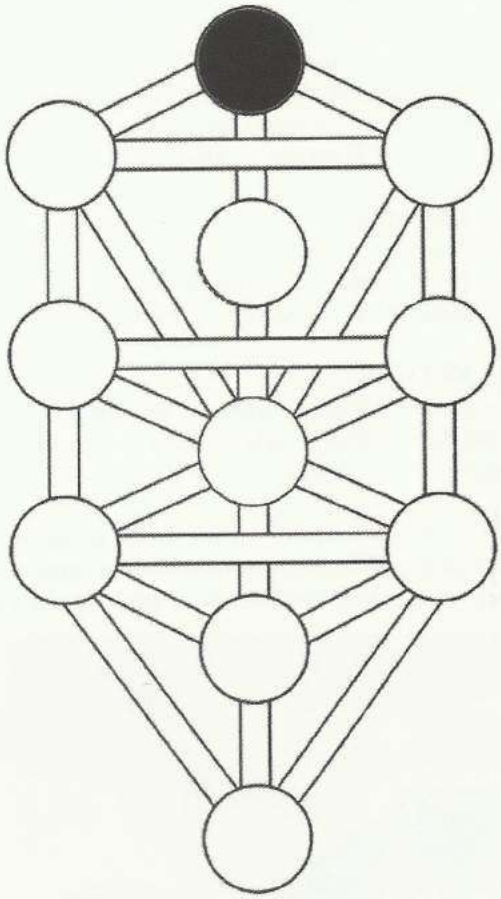
Nuance que cuida dos Grandes Encontros do Grande Pai Celestial com a Grande Mãe Terra, onde a Sabedoria da Manifestação encontra o Mundo Manifesto em todas as suas possibilidades.

Urano

Diz a lenda que o deus Urano, ou Coelo, primeiro rei do Universo, personificava o céu. Para Hesíodo, poeta grego que viveu provavelmente no século 7 antes de Cristo, ele era, ao mesmo tempo, filho e marido de Géia, deusa nascida imediatamente depois do Caos Original e também conhecida como Titéia, Ops, Telos, Vesta e Cibele. Em seu livro Teogonia, que trata da genealogia e filiação dos deuses, diz Hesíodo que dessa união nasceram vários deuses e semideuses, cerca de quarenta e cinco, segundo alguns autores. Entre eles Oceano, Jápeto, Têmis, Cronos, os Titãs, os Ciclopes e os hecantoquiros, os de "Cem mãos", três gigantes chamados Briareu, Coto e Giges, possuidores cem braços e cinquenta cabeças cada um, aos quais os romanos davam o nome de Centimanos.

Preocupado com tamanha fecundidade Urano passou a enterrar os filhos recém-nascidos no corpo de Géia, e esta, inconformada, lhes pediu que a vingassem por isso, mas somente Cronos a atendeu. Orientado pela mãe, ele um dia surpreendeu o pai e o castrou no momento em que se unia à esposa, e das gotas de sangue que caíram sobre ela nasceram as Erínias e os Gigantes. Diz a lenda que os testículos decepados de Urano flutuaram no mar e formaram uma espuma branca da qual nasceu Afrodite (Vênus), a deusa do amor. Depois disso, Urano continuou a deitar-se sobre a terra todas as noites, mas como não podia mais fecundá-la, encheu-se de mágoa em consequência da mutilação de que fora vítima e acabou morrendo, sendo sucedido por Cronos no governo do mundo. Com o ato que praticara Cronos separara o céu da Terra e permitira com isso que o mundo adquirisse uma forma ordenada.

KETHER



Título: Kether, a Coroa.
(Em hebraico: Kaph, Tav, Resh.)
Imagem Mágica: Um velho Rei barbado, visto de perfil.
Localização na Árvore: No topo do Pilar do Equilíbrio, no Triângulo Supremo.
Planeta: Netuno.
Texto Yetzirático: O Primeiro Caminho chama-se Inteligência Admirável, ou Oculta, pois é a luz que concede o poder da compreensão do Primeiro Princípio, que não tem começo. É a Glória Primordial, pois nenhum ser criado pode alcançar-lhe a essência.
Títulos Conferidos a Kether: A Existência das Existências. O Segredo dos Segredos. O Antigo dos Antigos. Ancião dos Dias. O Ponto Primordial. O Ponto no Círculo. O Altíssimo. O Rosto Imenso. A Cabeça Que não Existe. Macroprosopos. Amém. Luz Occulta.
Nome Divino: Eheieh.
Arcanjo: Metatron.
Qlippoth: Thaumiel
Coro Angélico: Chaioth ha Qadesh.
Chakra Cósmico: Rashith ha Gilgalim. Primum Mobile. Primeiros Remoinhos.
Chakra: Sahashara
Experiência Espiritual: A União com Deus.
Virtude: A Realização da Grande Obra.
Correspondência no Microcosmo: O Crânio. O Sah. Yechidah. A Centelha Divina. A Lótus de Mil Pétalas.
Símbolos: O ponto. A coroa. A suástica.
Arcanos do Tarot: Os quatro Ases.
Cor em Atziluth: Esplendor.
Cor em Briah: Esplendor branco, puro.
Cor em Yetzirah: Esplendor branco, puro.
Cor em Assiah: Branco, salpicado de ouro.
Nota Musical: O Som das esferas
No Reino Animal: A Águia
No Reino Mineral: A platina (metal). brilhante e opala (gemas)
No Reino Vegetal: Âmbar (Botânica)
Corpos: Inteligência admirável (corpo atmico)
Parte do Corpo Físico: A cabeça
Número: 1

Descrição

Kether (Coroa, em hebraico), podendo variar como Keter, é a primeira Sephirah da Árvore da Vida em Cabala, parte da espiritualidade do Judaísmo Rabínico.

Kether se situa na posição central Superior da Árvore. É a coroa. É o potencial puro das manifestações que acontecem nas outras dimensões. Representa a própria essência, atemporal e livre. É a gênese de todas as Emanações canalizadas pelas outras sephiroth. É a Luz Superior geradora de todo o movimento da criação. Pode-se considerar como o momento zero, a criação em potencial, mas não expandida. Uma interessante associação seria comparar com tempo de Plank, do Big Bang. No hinduísmo, entende-se como Brahma, o princípio vital de todas as formas de energia (e vida, consequentemente).

Caminhos

Aleph - Entre Kether e Hochma.
Beth - Entre Kether e Binah.
Gimmel - Entre Kether e Tiferet.

KETHER

Kether, a Coroa, localiza-se na cabeça do Pilar Medial do Equilíbrio e nele estão suspensos os Véus Negativos da Existência.

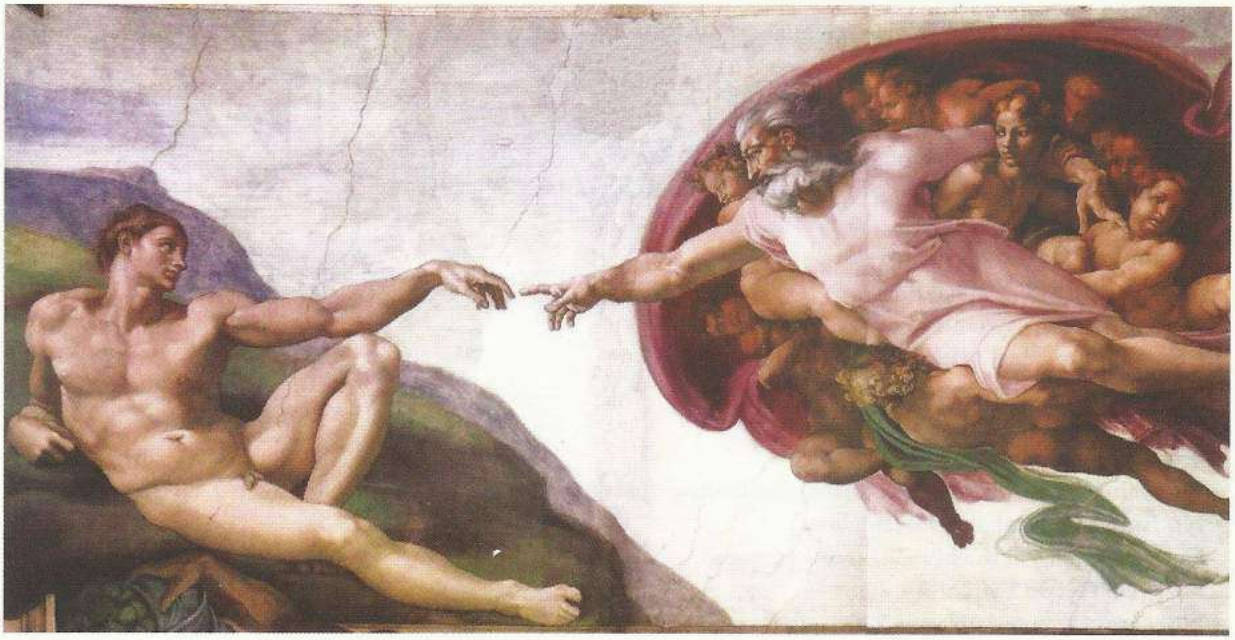
Kether, a Primeira Manifestação, representa a cristalização primordial do que era até então imanifesto e, por conseguinte, inefável. Nada podemos saber a respeito da raiz da qual brota Kether; mas, quanto à própria Kether, podemos adiantar alguma coisa. Ela pode representar, para nós, em nosso estágio de desenvolvimento enquanto encarnados em Malkuth, o Grande Desconhecido.

A mente do Mago pode abarcá-la em suas visões mais elevadas. Em minhas próprias experiências com a operação conhecida como Elevação nos Planos, que consiste em elevar a consciência pelo Pilar Médio, por meio da concentração nos sucessivos símbolos nos Caminhos, Kether, numa ocasião em que lhe toquei as bordas, surgiu como uma cegante luz branca infinita, anulando por completo o pensamento.

De acordo com a tradição judaica e hermética, não existe forma em Kether... apenas puro o ser, qualquer que seja ele. Poderíamos dizer que se trata de uma Esfera que se encontra a apenas um grau da não-existência.

Quando a existência se toma manifesta, os pares de opostos penetram o todo; mas em Kether não existe divisão nos pares de opostos, pois estes, para se manifestarem, precisam esperar a emanação de Hochma para Binah. Kether contém o Omniverso, ou a soma de todos os possíveis Multiversos de nossa compreensão.

Kether, portanto, é o UM; o Indivisível, que existia antes mesmo de dispor de um reflexo de si mesmo, para apresentar-se como imagem na consciência e aí estabelecer



Deus, na concepção de Michelangelo, na Capela Sistina. O Todo-Poderoso toca os dedos de Adão (Hochma). Imerso em sua capa forrada de anjos, Michelangelo colocou um corte perfeito e anatômico do cérebro humano. Todas as maravilhas e desgraças do universo só podem ser sentidas e apreciadas através dos nossos sentidos, dentro da nossa concepção de realidade.

a polaridade. Devemos acreditar que ela transcende todas as leis conhecidas da manifestação - apenas existe, sem reação. Cabe lembrar, contudo, que, quando falamos de Kether, não significa uma pessoa, mas um estado de existência, a tal estado de substância existente deve ter sido completamente inerte, puro ser, sem atividade, até iniciar-se a atividade, que emana de Hochma.

De acordo com Dion Fortune, "*A mente humana, não conhecendo outro modo de existência além do da forma a da atividade, tem muita dificuldade para conceber um estado inteiramente informe de passividade, o qual é, não obstante, muito distinto do não-ser. Mas precisamos realizar esse esforço, se quisermos compreender os fundamentos da filosofia cósmica. Não devemos lançar os Véus da Existência Negativa à frente de Kether ou nos condenar a uma perpétua dualidade insolúvel; Deus e o demônio lutarão para sempre em nosso cosmo, e não há finalidade em seu conflito. Devemos treinar a mente para conceber o estado de puro ser sem atributos ou atividades; podemos pensar nele como a luz branca cegante, não diferenciada em raios pelo prisma da forma; ou como a escuridão do espaço interestelar, que é nada, embora contenha as potencialidades de todas as coisas. Esses símbolos, sobre os quais repousa o olho interior, constituem um auxílio mais proveitoso para a compreensão de Kether do que todas as definições da filosofia exata. Não podemos definir a Sephirah Kether; só podemos indicá-la*".

A Primeira Esfera chama-se *Coroa*, não Cabeça, note-se. A Coroa é um objeto que se põe SOBRE a cabeça, a esse fato nos dá uma clara indicação de que Kether pertence ao nosso Cosmo, embora não esteja nele. Descobrimos também a sua correspondência microscómica no Lótus das Mil Pétalas, o chakra Sahamsara, que se localiza na aura, imediatamente acima da cabeça.

Penso que isso nos ensina claramente que a essência espiritual mais íntima de alguma coisa, seja no homem ou no mundo, nunca está na manifestação real, sendo antes a base ou raiz subjacente de onde tudo brota, mas, na verdade, pertencendo a uma dimensão diferente - a uma ordem diferente de ser. Esse conceito dos diferentes tipos de existência é fundamental para a filosofia esotérica e devemos tê-to sempre presente quando consideramos os reinos invisíveis do ocultista prático.

Kether equivale ao seu conceito primário, correspondendo ao Pai dos Deuses. Se foram estes que criaram o universo no espaço, então Kether é o Deus do céu. Se o universo se originou na água, Kether é o oceano primordial. Kether relaciona-se sempre com o sentido do informe a do eterno.

Allah, escrito em árabe.

Kether é o infinito primordial de onde se originam todas as coisas e para onde estas voltarão ao final de sua era. Kether é a forma mais intensa de existência, ser puro, não-limitado por forma ou reação; mas essa existência pertence a um tipo diverso daquele a que estamos acostumados, aparecendo-nos, portanto, como não-existência, porque não combina com nenhum dos requisitos que a nosso ver determinam a existência. A ideia da existência de outros modos de ser está implícita em nossa filosofia a devemos tê-la sempre em mente, porquanto é a chave de Kether e Kether é a chave da Árvore da Vida.

O Texto Yetzirático descritivo de Kether, como todos os dizeres da Sepher Yetzirah, é uma sentença oculta. Afirma ele que "*Kether se chama Inteligência Oculta, a os diversos títulos conferidos a Kether na literatura cabalística confirmam essa denominação. Kether é o Segredo dos Segredos, a Altura Inescrutável, a Cabeça Que Não É*".

Temos aqui novamente a confirmação da ideia de que a Coroa está acima da cabeça do Homem Celestial, o Adam Kadmon; o ser puro está atrás de toda manifestação, e não é por ela absorvido, sendo antes a causa de sua emanação ou manifestação. Tal como nos expressamos em nossas obras, assim se expressa Kether na manifestação. Mas as obras de um homem não constituem a sua personalidade, sendo, ao contrário, a expressão de sua atividade natural. Ocorre o mesmo com Kether; seu modo de existência não é manifesto, mas constitui a causa de toda a manifestação.

Temos até agora considerado Kether em Atziluth, isto é, em sua natureza essencial e primordial. Devemos considerá-la agora tal como aparece nos outros três Reinos distinguidos pelos cabalistas.

Os cabalistas concebem a Árvore em cada um dos quatro Reinos, a saber: *Atziluth*, espírito puro; *Briah*, mente arquetípica; *Yetzirah*, consciência imagética astral; a *Assiah*, o mundo material em seus aspectos densos e mais sutis.

As operações das forças de cada Esfera são representadas em cada mundo sob a presidência de um Nome Divino, ou Mundo do Poder, e esses mundos dão as chaves das operações do ocultismo prático nos diversos planos. O Nome de Deus representa a ação da Esfera no Mundo de Atziluth, espírito puro; quando o ocultista invoca as forças de uma Esfera pelo Nome de Deus, isso significa que ele deseja entrar em contato com sua essência mais abstrata, pois está buscando o princípio espiritual que sustenta a condiciona esse modo particular da manifestação.

Reza uma máxima do Hermetismo que toda operação deve começar pela invocação do Nome Divino na Esfera em que ocorrerá a operação. Isso assegura que a operação estará em harmonia com a lei cósmica. Nunca se deve descurar o equilíbrio da força natural, pois o equilíbrio é essencial para que o mago conduza em segurança as operações de acordo com a lei.

Nesse pensamento, toda a fonte pura de energia começa apenas e tão somente em Kether, a força do grande Imanifesto.

No Texto Yetzirático atribuído a Kether. As palavras "*Inteligência Oculta*" dão uma pista da natureza imanifesta da existência de Kether, que é confirmada pela afirmação de que "*Nenhum ser criado pode alcançar-lhe à essência*", ou seja, nenhum ser que utiliza, como veículo de consciência, um organismo dos planos da forma.

O Zohar afirma que o velho Rei Barbado só tem o lado direito; não vemos a imagem mágica de Kether em sua face plena, isto é, completa, mas apenas um lado dela. Há um aspecto que deve sempre permanecer oculto para nós, como o lado escuro da lua. Esse lado de Kether é o lado que está voltado para o Imanifesto, que a natureza de nossa consciência manifesta nos impede de compreender, a que constitui um livro selado para nós. Mas, aceitando essa limitação, podemos contemplar o aspecto de Kether, o perfil do "Velho Rei Barbado", que se reflete para baixo na forma.

Todo o Universo conhecido. Outra possibilidade para associação com Kether.

Os quatro Ases representam as emanações de Kether nos quatro mundos

Kether é representado por um Rei porque governa todas as coisas de acordo com sua suprema e inquestionável verdade. Em outras palavras, é a natureza de Kether que condiciona todas as Esferas da Árvore da Vida, porque todas as coisas surgiram dela. O Rei é barbado porque, no curioso simbolismo dos rabinos, todo pêlo de sua barba tem um significado.

A manifestação das forças de Kether em Briah, o mundo da mente arquetípica, efetua-se por meio do Arcanjo Metatron, o Príncipe das Faces, a quem a tradição atribui o papel de mestre de Moisés. A Sepher Yetzirah afirma a respeito da décima Esfera, Malkuth, que ele "*Emana uma influência do Príncipe dos Rostos, o arcanjo de Kether, e é a fonte de iluminação de todas as luzes do universo*". Aprendemos, assim, claramente, que não apenas o espírito flui para a manifestação na matéria, mas a matéria, por sua própria energia, lança o espírito na manifestação.

Kether operando no Mundo Yetziático, são os *Chaioth ha Qadesh*, as Criaturas Vivas a Sagradas, a esse Nome traz à mente a visão do Carro de Fogo de Ezequiel a as Quatro Santas Criaturas diante do Trono. O fato de que os quatro Ases do Tarô, atribuídos a Kether, representam as raízes dos Quatro Elementos, Terra, Ar, Fogo a Água, confirma igualmente essa associação. Podemos, pois, considerar Kether como a fonte primordial dos Elementos no Tarot.

É interessante anotar que, no Mundo de Assiah, o título da Esfera de Kether é *Rashith ha Gilgalim*, ou Primeiros Remoinhos, indicando, assim, que os rabinos estavam familiarizados com a teoria das nebulosas antes que a ciência tivesse conhecimento do telescópio.

Tudo o que está em cima é semelhante ao que está embaixo. O microcosmo corresponde ao macrocosmo, a precisamos, por conseguinte, buscar no homem a Sephirah Kether que está acima da cabeça que brilha com um puro esplendor branco em Adam Kadmon, o Homem Celeste. Os Rabinos a chamam Yechidah, a Centelha Divina; os egípcios a chamam Sah; os hindus a chamam Lótus de Mil Pétalas - o núcleo do espírito puro que emana as múltiplas manifestações nos planos da forma.

Enquanto estivermos encarnados, jamais poderemos nos elevar à consciência de Kether em Atziluth a reter o veículo físico intacto antes de nosso regresso. Assim como Enoch caminhou com Deus a desapareceu, assim também o homem que tem a visão de Kether se desvanece no que diz respeito ao veículo da encarnação.

A Experiência Espiritual atribuída a Kether é a "*União com Deus*". Esse é o fim e o objetivo de toda a experiência mística e, se procurarmos qualquer objetivo, seremos como aqueles que edificam uma casa no mundo da ilusão. Tudo o que pode reter o místico em seu caminho direto para esse objetivo produz-lhe a impressão de um grilhão, que o prende e que, como tal, deve ser quebrado. Tudo aquilo que sujeita a consciência à forma, todos os desejos que não sejam o da união com Deus são males para ele e, desse ponto de vista, ele está certo; agir de outra maneira invalidaria sua técnica.

A Virtude atribuída a Kether é a da realização da **Grande Obra**, para utilizar um termo pedido de empréstimo aos Alquimistas. Boas intenções pesam pouco na escala da justiça cósmica; é por nossa obra completada que somos conhecidos. Uma vez descoberta a Verdadeira Vontade em Tiferet, avançaremos com ela até a completude em Kether. Temos, é verdade, toda a eternidade para completá-la. Não há misericórdia na Justiça Perfeita, a não ser a que nos permite tentar e tentar novamente...

Os 22 Caminhos

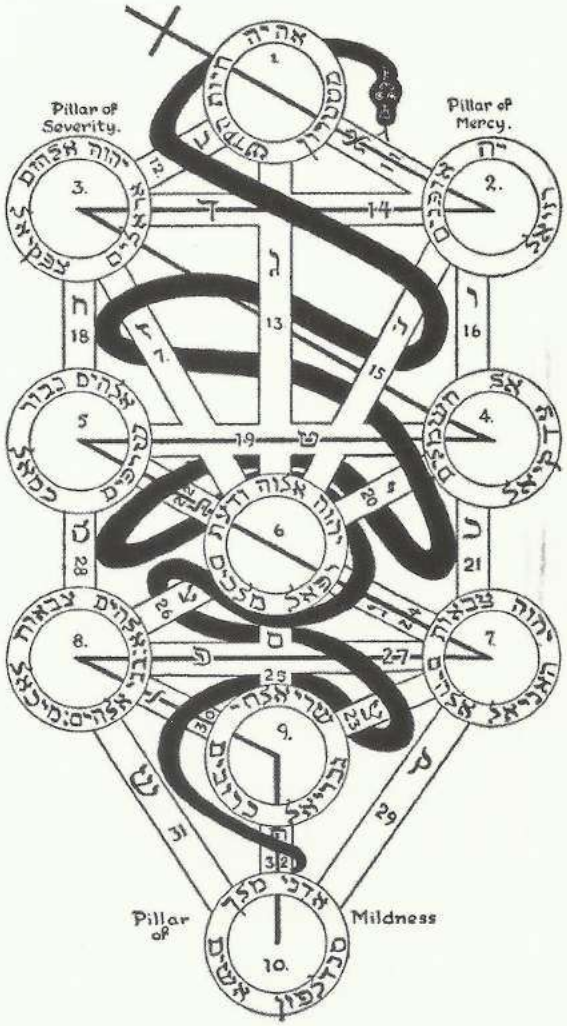
Os 22 Caminhos tradicionais são Pontes de Ligação entre as Dez Sephiroth, de acordo com a tradição judaica. Cada um dos 22 Caminhos possui como correspondência uma Letra do Alfabeto Hebraico.

Ao longo dos séculos, diversas maneiras de se organizar as correspondências foram tentadas por diferentes escolas rabínicas, inclusive algumas que não se utilizam de nenhum tipo de desenho ou imagem da Árvore da Vida. Neste livro, escolhi abordar a Árvore tradicional da Golden Dawn, na qual os números correspondem de 11 (Aleph) até 32 (Tav).

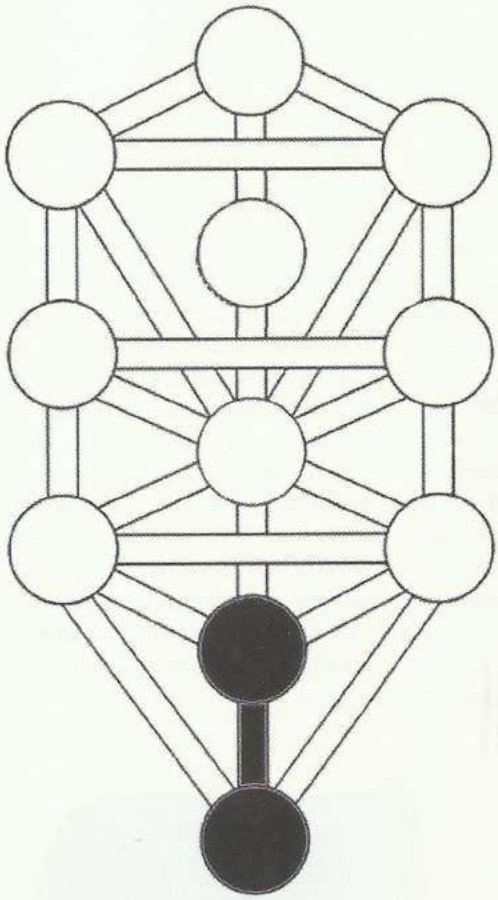
Para uma melhor compreensão, escolherei também percorrer o "*Caminho da Serpente*" para explicar a trajetória da subida da Árvore da Vida. Pode-se estudá-la basicamente de duas maneiras: O Caminho da Pomba e o Caminho da Serpente.

O **Caminho da Pomba** começa em Kether e desce pelos Caminhos até chegar a Malkuth. É o Caminho da Criação das Ideias e da maneira como as ideias se desenvolvem da primeira concepção até sua manifestação no Físico.

O **Caminho da Serpente** começa em Malkuth e sobe até Kether, indicando o Caminho pela qual o Mago começa sua jornada no Mundo Profano e vai lentamente descobrindo a Verdadeira Vontade (em Tiferet) até realizar a Grande Obra em Kether.



Tav



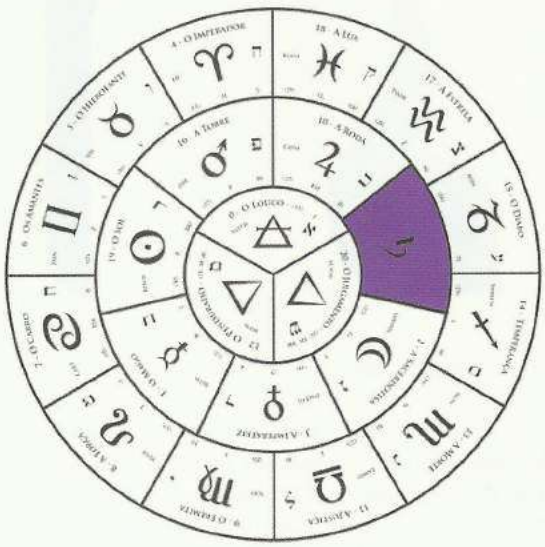
Título: o Pentáculo do Completo.
Inteligência: Inteligência Administrativa.
Posição: Une as Esferas Yesod a Malkuth.
Significado: Cruz.
Valor Gematrico: 400.
Anjo: Tzaphkiel.
Qliphoth: Thantifaxath.
Runa: Fehu.
Cor: Roxo.
Incenso: Estoraque (Storax).
Animais: Crocodilo, Boi.
Seres lendários: Gnomos.
Pedras: Onyx, Sal, Safira.
Plantas: Hera, Rue, Cipreste.
Árvores: Beech, Ash, Hawthorn, Oak.
Correlação: Saturno, Terra
Arcano do Tarot: O Mundo.
Correspondência no corpo humano: Esqueleto.
Doenças: Problemas nos ossos.
Poderes: Visão Astral, Manipulação, Ervas.
Símbolos: Pantáculo.
Rituais: Atingir um estado alterado de consciência.

O 32° Caminho é o da INTELIGÊNCIA ADMINISTRATIVA, e é chamado assim porque dirige e associa o movimento dos Sete planetas, requisitando a todos eles em seus próprios cursos.

O 32° Caminho de Malkuth a Yesod é a primeira etapa da senda da flecha e da Iluminação. O Caminho da Iniciação segue as espirais da Serpente da Arvore da Vida, mas a senda da Iluminação segue a direção da flecha disparada pelo Arco da Promessa, Quesheth, o Arco-Íris de cores astrais que se estendem como um halo por trás de Yesod.

Este é o Caminho que leva ao mundo subterrâneo do psiquismo, do inconsciente. A psico análise que induz à introversão é uma das portas que abre o conhecimento às profundidades do mundo interior.

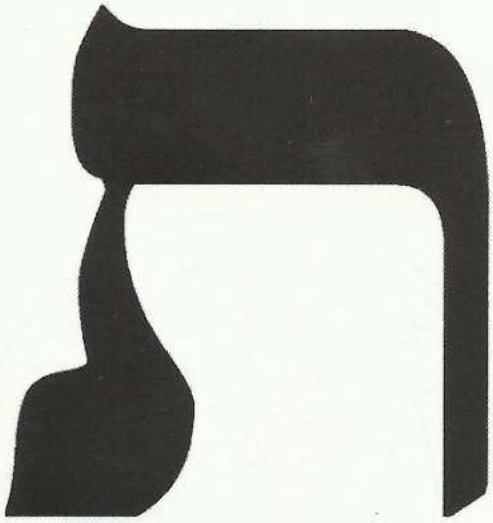
O Caminho de TAV é a Porta de Entrada (ou de Saída) da Árvore da Vida. Representada pelos Quatro Elementos e, de acordo com alguns autores, pelo Planeta



Saturno, que atua como o Guardião dos Portais, o Caminho de TAV é o Caminho da Regeneração, onde aprendemos a dominar todas as circunstâncias internas e seus efeitos externos.

O Chakra mundano de Malkuth, *Cholem-Ha-Yesodoth*, esfera dos quatro elementos, se refere aos quatro elementos naturais que devem ser superados antes de chegar a Yesod, a esfera da lua, chave da Magia; não a magia que se refere ao sentido vulgar a ela atribuído, mas à arte para produzir voluntariamente mudanças no consciente.

No inconsciente, existe o aspecto do inferior, negativo, animal, adormecido, etc... Enfim, tudo o que o homem tem da pessoa de vícios, o anti-social e criminal; um jogo das tendências não aprovada pelo Eu Superior, que costumamos chamar de Sombra (máscara). A sombra é, então, uma personalidade interna do EGO que força o consciente para cometer um ato afastado da ESSÊNCIA. Uma das tendências da Sombra é a projeção, que consiste em atribuir ao outro as faltas e desejos não sociais. A sombra é o Eu Oposto e trabalha ao nível pessoal as necessidades a serem compreendidas e transmutadas. Mas, inconsciente não é simplesmente o revestimento dos detritos do consciente; também trava algo mais profundo do que pode ser construtivo dentro do grau extremo.



A Letra TAV

Inconsciente é a matriz do consciente e nele nós devemos procurar o cerne das possibilidades novas de vida. Por esta razão o 32º caminho é o da *Regeneração*; então nele, nós aprendemos a dominar todas as circunstâncias internas e seus efeitos externos, a ilusão dos cinco sentidos e a tirania dos elementos da natureza, simbolizadas pela cruz dos braços iguais. TAV, em hebraico, faz referência à palavra "Cruz".

Então, todo Estudante de Hermetismo que se propõe realmente a modificar suas condições internas negativas e consequentemente as circunstâncias externas, estará recorrendo à 32ª senda. Da mesma maneira, toda Iniciação e a sensação de assombro e maravilhamento diante do Divino estão contidos neste Caminho.

O Arcano 22 do Tarot de Rider Waite

O Arcano 22 do Tarot, O MUNDO, mostra a síntese do Todo em sua expressão física. Aquele que se torna o senhor de si mesmo e das circunstâncias terá superado esta porta. O 22º Arcano retrata a uma jovem desnuda, segurando em uma das mãos uma varinha e na outra uma poção (ou em alguns casos, duas varinhas), com uma grinalda, dançando dentro de uma guirlanda, envolta em um tecido que forma a letra KAPH, cuja parte

inferior encobre o sexo. A Guirlanda oval representa o Ouroboros, a serpente mordendo sua cauda. Nos cantos estão os Quatro Animais Elementais retratados no Apocalipse: o **Touro** (Terra, o signo de Touro); **Leão** (Fogo, o signo de Leão); **Águia** (Água, o signo de Escorpião) e **Homem** (Ar, o signo de Aquário), que simbolizam os quatro graus que conduzem a unidade, os quatro elementos e os quatro Signos Fixos. Na tradição oriental, a dança de Shiva tem o mesmo sentido.

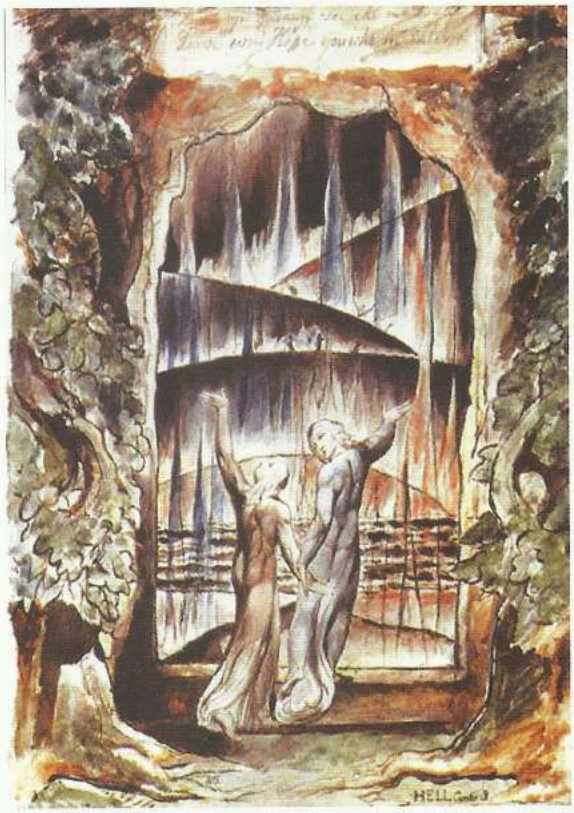
A finalidade predominante deste Caminho consiste na aceitação das coisas como se apresentam; para dizer "sim" à vida, sair do lado das condenações, lisonjeamentos, sem fugir do caos ou desordem. Não é uma aceitação passiva, mas sim colocada no conhecimento das leis da causa e efeito, com o discernimento aperfeiçoado em seu grau mais elevado. TAV é a Porta de Entrada para o subconsciente, para todos os estados alterados de consciência nos quais se é possível compreender o que está oculto dos cinco sentidos tradicionais.

Shiva em sua dança através do tempo. Note a semelhança do Arcano 22 do tarot com esta representação.

Este Arcano representa a reconciliação de todos os elementos do universo em perfeita harmonia. Assim como a água extingue o fogo, o ar alterará a estabilidade do fogo, a terra absorve a água, estes são os elementos em seu estado caótico em que um destrói o outro que procura sua projeção. Assim é o estado dos elementos com relação a nosso presente grau evolucionário: nossa mortalidade. O domínio total dos pensamentos e as emoções coordenarão a condição caótica do relacionamento dos elementos entre si, atuando cada um corretamente em sua esfera da ação, sem interferir no desempenho do outro elemento. Isto corresponderá a nossa imortalidade, quando então nós não necessitaremos desencarnar de um veículo gasto, para encarnar com sofrimento em outro a fim de continuar ascendendo na escala vertical da evolução. Esse que superou os elementos dentro de si será o senhor dos elementos da natureza externa.

A dança triunfante é a síntese das Verdades Absolutas. Com as varinhas na mão, a mulher simboliza o domínio do mistério do binário. Luta com as forças do Astral representadas pela serpente mordendo a cauda, formando um círculo que protege a bailarina no centro.

O título deste Arcano é o Grande Uno da Noite do Tempo, que dá teoria a este Caminho, sintetizando a união com o Grande Uno - Deus; a Iniciação de Malkuth que é a experiência espiritual desta esfera, a Conversação com o Sagrado Anjo Guardião, é o começo da realização da Unidade com Deus.



Dante e Beatriz diante do Portal, por William Blake.

A Passagem pelo Portal de TAV

Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por TAV pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

A Meditação (O Zazen)

Para o Zen, experimentar a realidade diretamente é experimentar o Nirvana. Para experimentar a sensação do Nirvana, é preciso desapegar-se de palavras, conceitos e discursos. E, para desapegar-se disso, é preciso meditar. Por isso, o *Zazen* (Meditação Sentada) é a prática fundamental do zen.

Ao meditar, o praticante senta-se sobre uma pequena almofada redonda (o zafu) e assume a postura de lótus, a postura de meio lótus, a postura burmanesa ou a postura de seiza. Unindo as mãos um pouco abaixo do umbigo (fazendo o mudra cósmico), ele semicerra suas pálpebras, pousando a vista cerca de um metro à sua frente. Na escola rinzai, os praticantes sentam-se virados para o centro da sala. Na escola soto, sentam-se virados para a parede.

Então o praticante "segue sua respiração", contando cada ciclo de inspiração e expiração, até chegar a dez. Então o ciclo recomeça. Enquanto isso, sua única tarefa é manter uma mente relaxada, aberta, concentrada mas sem tensão, e estar presente no "agora" do momento, sem se deixar levar por pensamentos ou ruminações. Quando isso acontece, ele volta a se concentrar na contagem. Os praticantes mais experientes, cujo poder de concentração (*Samadhi*) é maior, podem abster-se de contar ou seguir sua respiração. Fazendo assim, eles estarão praticando o tipo de zazen chamado *Shikantaza* (apenas sentar-se).

A duração de um período de meditação varia de acordo com a escola. Embora o período tradicional de meditação seja o tempo que uma vareta de incenso leva para queimar (de 35 a 40 minutos), escolas como a *Sanbo Kyodan* recomendam a seus alunos que não meditem por mais de 25 minutos por vez, pois a meditação pode tornar-se inerte. Na maioria das escolas, porém, os monges rotineiramente meditam entre quatro e seis períodos de 30-40 minutos todos os dias. Quanto a leigos, o mestre Dogen dizia que cinco minutos diários já eram benéficos - o que importa é a constância.

A Contemplação

Um segundo método que muita gente pode achar útil consiste em delicadamente descansar a mente em um objeto. Este método costuma ser mais adequado para nossas mentes ocidentais.

Você pode usar um objeto de beleza natural que lhe traga alguma inspiração especial, como uma flor ou alguma coisa de cristal; ou algo que personifique a verdade, como uma imagem do Buddha, de Cristo ou particularmente do seu mestre; pode contemplar um cenário natural como uma floresta, um deserto, um cânion, uma cachoeira; ou ainda um quadro de grande beleza e profundidade ou uma estátua ou outra obra de arte. O objeto de contemplação pode ser qualquer coisa que você se sinta bem em admirar.

O Exercício da Vela

Você vai precisar de uma vela e de uma sala com pouca luminosidade. Tenha certeza que não será perturbado (desligue telefones e celulares). Posicione a vela a cerca de 1,5m de você, mais ou menos na altura dos olhos, de preferência contra uma parede branca, e acenda a vela. Sente-se com as costas eretas e fixe o olhar na chama da vela, com a vista relaxada. Mantenha a respiração calma e relaxada, sem se afobar. O exercício consiste em permanecer olhando para a vela sem piscar, mantendo a concentração até que todas as sensações externas sejam eliminadas e as duas únicas coisas que existam no universo sejam você e a chama da vela.

Caso você não tenha como usar uma vela por algum motivo, você pode fazer um pequeno ponto preto com 1cm de diâmetro e grudá-lo com durex na parede, ou focar em um ponto fixo distante.

Mantenha essa concentração (sem piscar) pelo tempo máximo que conseguir. A razão para isso é que este exercício desenvolve sua visão intuitiva e, quando você estiver se ajustando a esta visão, sua mente objetiva fará você "piscar" para reajustar a visão ao plano objetivo.

Se estiver fazendo certo, conseguirá afastar TODOS os pensamentos poluidores da sua mente e ficar no que os orientais chamam de "estado zen", absolutamente concentrado na chama da vela. Os sons e até mesmo as imagens da sala podem desaparecer (é a sensação de relaxamento do "sonhar acordado"). Quando estiver dominando este exercício, o relaxamento que você faz da sua mente em 5 minutos neste estágio equivale a uma soneca de duas horas.

Dificuldades:

1) Manter os olhos sem piscar. Muita gente arregala os olhos e força para que eles fiquem abertos; não é isso. Deixe os olhos semicerrados e relaxados. No começo é MUITO difícil, você vai tender a piscar ou desconcentrar facilmente, não chegando a 1 minuto de concentração... mas com treino, é fácil de chegar a até 20 minutos neste estágio zen.

2) Afastar os pensamentos mundanos. Como você perceberá, sua mente objetiva vai tentar te atrapalhar de todas as maneiras possíveis e é bem provável que você seja inundado de pensamentos inúteis e caóticos (na verdade, você faz isso o tempo todo, só não percebe, mas este exercício deixa isto bem evidente).

Contemplação da Natureza

A mesma técnica aplicada aos quadros de um museu pode ser aplicada para uma floresta, a beira de um lago, um bosque, uma praia ou qualquer tipo de local que esteja em contato com a natureza.

Pode-se passear por um belo jardim, sentar em uma rede e observar um campo limpo, deitar ao lado de uma cachoeira para escutar todos os barulhos da floresta, descansar debaixo da sombra de uma cerejeira, observando cada um de seus numerosos galhos e folhas, observar as ondas do mar sem pressa e sem nenhum tipo de compromisso... deixar-se perder dentro dos infinitos detalhes da Natureza.

Na sociedade de hoje, somos encorajados a trabalhar sem parar para "ganhar dinheiro" e podemos aproveitar nosso horário de folga para "nos divertir", ou seja, "gastar dinheiro".

O simples fato de uma pessoa preferir gastar uma tarde toda "não fazendo nada", deitado na rede ou apenas contemplando a Natureza é vista com um olhar confuso e de desdém pelos outros, como se essa conexão não fosse mais algo necessário.

Contemplando um quadro

Recitação de um Mantra

Uma terceira técnica, muito usada no budismo tibetano (e também no sufismo, no cristianismo ortodoxo e no hinduísmo) é unir a mente com o som de um mantra. A definição de mantra é "*aquilo que protege a mente*". Aquilo que protege a mente da negatividade, ou que protege você de sua própria mente, chama-se mantra.

Quando você está nervoso, desorientado ou emocionalmente frágil, cantar ou recitar um mantra de forma inspirada pode mudar por completo o estado de sua mente, transformando sua energia e atmosfera. Como isso é possível? O mantra é a essência do som, a materialização da verdade na forma de som. Cada sílaba está imbuída de força espiritual, condensa uma verdade espiritual e vibra com a bênção da fala dos Buddhas.

Diz-se também que a mente cavalga na energia sutil da respiração, o prana, que se move pelos canais sutis do corpo e os purifica. Assim, quando você canta um mantra, recarrega a sua respiração e energia com a energia desse mantra, trabalhando assim diretamente sobre sua mente e seu corpo sutil.

Exemplos de Mantras:

Asa To Ma (Védico)
Om Namah Shivaya (shivaísta)
Om Namah Shiva lingan (shivaísta)
Shiva Shiva Maha dêva (shivaísta)
Om Shiva Om Shakti Namah Shiva Namah Shakti
Om Namah Kundaliní (sânscrito)
Om Mani Padme Hum (sânscrito)
Om Namo Bhagavate Vasudevaya (do sânscrito)
Om Tare Tütare Ture Soha (tibetano)
Om Tare Tam Soha (tibetano)
Nam Nyoho Rengue Kyo (Saddharma-pundarika Sutra)

Uma vez que o corpo permaneça em estado alterado de consciência, sua mente fica livre para percorrer os Caminhos da Árvore da Vida. Para desligar a mente objetiva da contagem dos números, pode-se utilizar um Japamala ou sua adaptação católica, o Santo Rosário.

O Canto Gregoriano, os Corais, as canções e danças Hare-Krishna, as Ladainhas Católicas e os Cantos

Om mani padme hum significa "Da lama nasce a Flor de Lótus" é um dos mantras do budismo; o mantra de seis sílabas do Bodisatva da compaixão: Avalokiteshvara. De origem indiana, de lá foi para o Tibete. O mantra é associado ao deus de 4 braços Shadakshari, uma das formas de Avalokiteshvara.

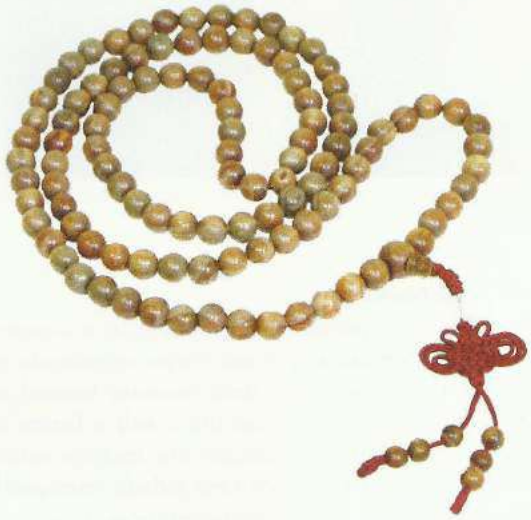
O Dalai Lama é tido como uma emanação de Chenrezig (Avalokiteshvara), por isso o mantra é especialmente entoado por seus devotos e é comumente esculpido em rochas e escrito em papéis que são inseridos em rodas de oração ("mani korlo" em tibetano) para potencializar seu efeito.

É o mantra mais entoado pelos budistas tibetanos.

Gospel também podem ser considerados recitações de mantras para este fim, pois ao longo de um período de tempo, também colocam os participantes em um Estado Alterado de Consciência.

O Japamala

Japamala (Japa = Repetição, Mala = Cordão ou Colar) é um objeto antigo de devoção espiritual, conhecido também como rosário de orações no ocidente. É um artesanato muito utilizado para ajudar nas orações e mentalizações como marcador. Temos então duas correntes: uma espiritual, "Japa" e outra material "Mala". Assim, as energias espirituais invocadas "Japa" energizam o "Mala".



Um japamala é geralmente composto por 108 contas e o "meru", conta central que marca o início e o fim do mala. Também é possível encontrar japamalas menores, variando de 54 ou 27 contas, todas sub-divisões de 108. Segundo a filosofia yogui, ao se completar o circuito de 108 repetições da oração, mentalização ou mantra, alcança-se um estágio superior na consciência chamado de transcendental (o estágio que ultrapassa as fixações da mente, mantendo a consciência concentrada em si mesma).

O Santo Rosário

O Santo Rosário é uma prática religiosa de devoção mariana muito difundida entre os católicos romanos, que o rezam tanto pública quanto individualmente. Consiste na recitação seriada de orações com o auxílio de uma corrente com contas ou nós, que recebe o mesmo nome. O rosário também compreende a contemplação de determinadas passagens da vida de Jesus e de sua mãe Maria que, segundo a doutrina da Igreja Católica, são de especial relevância para a história da salvação e que recebem o nome de *Mistérios*.

O Rosário era tradicionalmente dividido em três partes iguais, com cinquenta contas cada e que, por corresponderem à terça parte, foram chamadas terço. Cada terço compreende um conjunto especial de três Mistérios: os Gozosos, os Dolorosos ou os Gloriosos.

O papa João Paulo II, por meio da Carta Apostólica *Rosarium Virginis Mariae*, de 16 de outubro de 2002, acrescentou uma nova série de Mistérios, os chamados Mistérios Luminosos.

Essa nova série de Mistérios disponíveis para contemplação não alterou o formato do Rosário, que continua sendo de 150 Ave Marias, ou três Terços de 50 Ave Marias.

Judeu rezando em estado de consciência alterada no Muro das Lamentações - Israel.

Cantos gregorianos e ladainhas religiosas fazem com que a repetição dos mantras e movimentos direcionem os participantes para estados alterados de consciência.

Esgotamento Físico

Outra técnica usada para atingir estados alterados de consciência consiste em esgotar completamente o corpo físico, de modo a permitir um acesso mais fácil aos estados de consciência mais sutis: Peregrinações, Romarias, Procissões, Escaladas, Esgotamento Físico, Danças Circulares, Maratonas...

Quando o corpo físico é submetido a grandes provações, ele fica no limiar do Estado de Vigília e mais fácil de acessar os planos sutis. Com o corpo cansado e esgotado, a mente poderá acessar mais facilmente os Caminhos da Árvore da Vida sem a interferência da Mente Objetiva, que estará desligada pelo cansaço.

Podemos observar isto nas meditações dos monges de Shaolin, que antes de observarem suas rezas matinais, escalam as montanhas e realizam seus treinos de kung-fu para cansar o corpo e permitir um melhor aproveitamento da mente nas orações.

Também vemos isto nas diversas procissões ao redor do mundo, em praticamente todas as religiões existentes. Os fiéis acompanham uma imagem (que será Contemplada por todos ao final da Romaria) durante grandes e difíceis percursos, que exigem sacrifício dos participantes. O objetivo destas peregrinações é deixar o corpo físico preparado para a meditação e oração a seguir.

Procissões

Procissão (provém de *Procedere*, "para ir adiante", "avançar", "caminhar") é um corpo organizado de pessoas caminhando de uma maneira formal ou cerimonial. Muitas vezes acontece sob a forma de um cortejo religioso realizado em marcha solene normalmente pelas ruas de uma cidade, carregando imagens e entoando orações ou cânticos. Este ritual segundo a crença, tornaria as pessoas e os locais, abençoados. Dessa última forma é praticado em várias religiões cristãs, tais como o catolicismo, a ortodoxia, e algumas igrejas reformadas.

Procissão da Arca da Aliança, em Israel.

Procissão do Dia dos Mortos

Procissão do Bom Jesus do Iguape

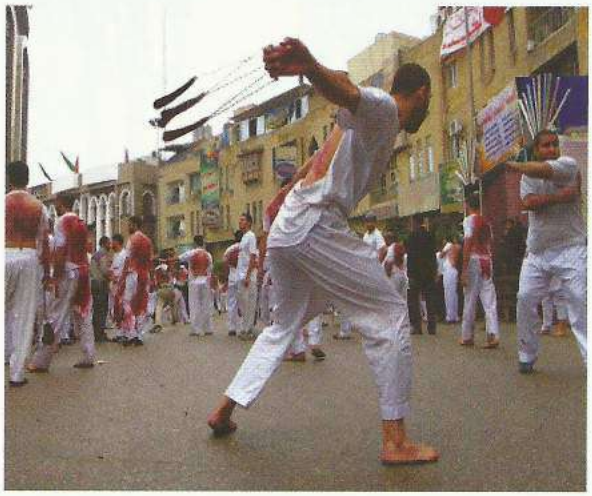
Peregrinos do Caminho de Compostela

Romeiros no Nordeste do Brasil

Romaria

Romaria é uma peregrinação religiosa feita por um grupo de pessoas a uma igreja ou local considerado santo, seja para pagar promessas, agradecer ou pedir graças, ou simplesmente por devoção, podendo ser feita a pé ou em veículos. Na Região Nordeste do Brasil é comum o uso de pau-de-arara para transportar romeiros.

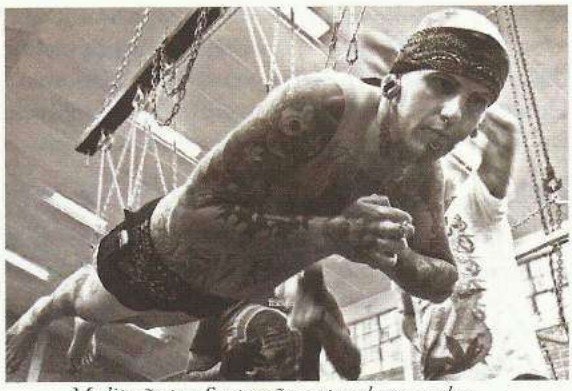
O nome do termo é uma referência a Roma, sede da Igreja Católica Apostólica Romana, e por esse motivo é usada para classificar especialmente peregrinações Católicas. Aquele que pratica a romaria é o romeiro.



Procissão Islâmica Xiita com autoflagelação

Templo no topo da montanha Beiniudiing, na China, cujo acesso é feito somente por escadas.

Em um segundo aspecto desta técnica, além do esgotamento físico podem ser usadas as ordálias físicas, que são auto-flagelações com chicotes, correntes e ganchos, até mesmo as meditações por Suspensão Corporal (quando a pessoa é suspensa por meio de ganchos).



Meditação por Suspensão corporal em ganchos

Um outro aspecto desta técnica inclui o Jejum, utilizado em muitas vertentes religiosas e em muitas ordens iniciáticas em situações antes de Iniciações ou rituais importantes.

Quando o corpo físico se encontra no limiar entre o Consciente e o Inconsciente, atinge-se o estado de Vigília, ou "*Estado Alfa*", onde nossa mente consegue trafegar entre Malkuth e Yesod.

Monges Shaolin meditando na neve

Pode-se, evidentemente, combinar estas técnicas, e as Instituições Religiosas as fazem com maestria. Desde os mais antigos templos, construídos propositadamente no topo de montanhas, onde se combinavam a escalada (esgotamento físico), o mantra (a repetição) e a natureza belíssima das montanhas (contemplação) até as modernas romarias e procissões a igrejas e centros históricos, como a Catedral de Aparecida.

Enteógenos

Enteógeno (ou Enteogênico) é o estado Xamânico ou de êxtase induzida pela ingestão de substâncias alteradoras da consciência. É um neologismo que vem do inglês: *Entheogen* ou *Entheogenic*, tendo sido proposto em 1973 por investigadores, dentre os quais podemos citar Gordon Wasson (1898-1986).

A palavra enteógeno, que significa literalmente "*Manifestação interior do divino*", deriva de uma palavra grega obsoleta, da mesma raiz da palavra "*Entusiasmo*", que refere à comunhão religiosa sob efeito de substâncias visionárias, ataques de profecia ou a paixão erótica. Entretanto este termo foi proposto como uma forma elegante de nomear estas substâncias, sem tachar pejorativamente costumes de outras culturas.

Igreja do Santo Daime

O uso de plantas (ou fungos) para alteração da consciência e percepção é uma realidade mundial e milenar. Até mesmo animais usam plantas com atividade psicotrópica, como é o caso de javalis e primatas que cavam para conseguir as raízes do poderoso *Eboka*.

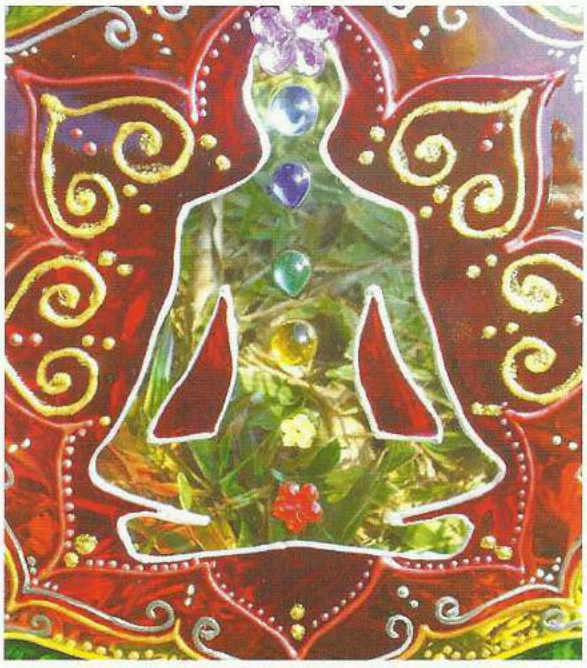
Esses seres são considerados pelos usuários, como seres divinos e professores espirituais. Entre as plantas, alguns dos enteógenos mais conhecidos são a *Ayahuasca, Jurema, Canabis, Yopo, Peiote, Ololiuqui, Ópio, Haxixe* e *Daime*. Entre os fungos, *Psilocybe* e *Amanita*.

A farmacologia ainda não chegou a um acordo sobre o termo para descrever as suas ações farmacológicas, assim o termo alucinógeno continua sendo a designação predominante entre os cientistas mais tradicionais, apesar da maioria das substâncias não provocar alucinações no sentido clínico.

O termo psicodélico continua muito utilizado por cientistas de gerações mais recentes, em geral referindo-se apenas a substâncias cujos efeitos são semelhantes aos do LSD ou da Mescalina.

Folhas de Coca, para serem mascadas durante a longa caminhada até Machu Picchu.

É necessário muito cuidado ao adentrar o caminho dos enteógenos, não apenas porque muitos deles são ilegais na maior parte do planeta, mas especialmente ao fato de que as plantas carregam consigo DEVAS energéticos que atuam como Guardiões e Guias das Viagens Xamânicas. Usar uma droga que esteve em contato com egrégoras Qliphoticas é atrair para si os demônios que trabalham naquela faixa vibratória. A função da planta será feita, que é o de abrir as portas do inconsciente. A pergunta que deve ser feita é: "*quem vai entrar por esta porta?*".



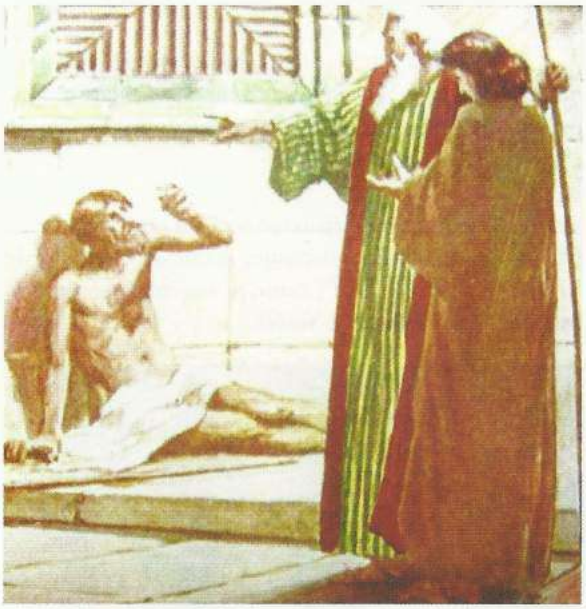
The Doors, nome de uma famosa banda musical, tem seu nome inspirado nas Portas da Percepção, o próprio Caminho de TAV.

Os Símbolos de TAV

O Caminho de TAV, por ser considerado "*As Portas da Imaginação*", possui muitos símbolos dentro do Hermetismo, bem como em diversas tradições religiosas, contos de fadas, fábulas e literatura em geral.

As Portas do Templo

O Caminho de TAV representa simbolicamente a Entrada no Templo de Salomão, também chamada de "*Porta Formosa*". Uma das parábolas mais importantes que ilustra o Caminho 32 é a *Cura do Aleijado* por Pedro e João:



"Certo dia, Pedro e João estavam subindo ao templo na hora da oração, às três horas da tarde. Estava sendo levado para a porta do templo chamada Formosa um aleijado de nascença, que ali era colocado todos os dias para pedir esmolas aos que entravam no templo. Vendo que Pedro e João iam entrar no pátio do templo, pediu-lhes esmola.

Pedro e João olharam bem para ele e, então, Pedro disse: "Olhe para nós!"

O homem olhou para eles com atenção, esperando receber deles alguma coisa.

Disse Pedro: "Não tenho prata nem ouro, mas o que tenho, isto lhe dou. Em nome de Jesus Cristo, o Nazareno, ande".

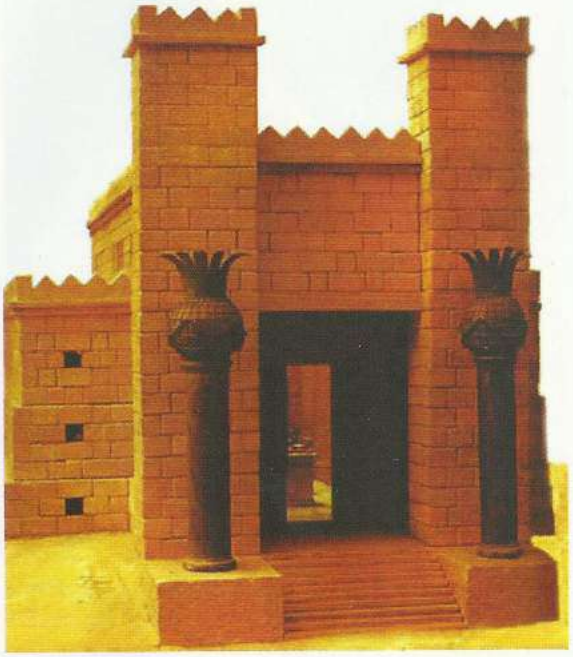
Segurando-o pela mão direita, ajudou-o a levantar-se, e imediatamente os pés e os tornozelos do homem ficaram firmes.

E de um salto pôs-se de pé e começou a andar. Depois entrou com eles no pátio do templo, andando, saltando e louvando a Deus.

Quando todo o povo o viu andando e louvando a Deus, reconheceu que era ele o mesmo homem que costumava mendigar sentado à porta do templo chamada Formosa. Todos ficaram perplexos e muito admirados com o que lhe tinha acontecido".

- Atos 3: 1 – 10

Nessa fábula, podemos compreender que o aleijado representa o homem que depende dos outros para sobreviver; a pessoa não pensa e nem raciocina sozinha; que se encontra no grau de Malkuth, adormecida, sem a menor capacidade de se locomover por seus próprios meios. E ele permanece diante de TAV, pedindo auxílio às portas do Templo. A escolha dos Apóstolos não é por acaso: Pedro é o fundador da Igreja Católica (o *Alfa*), enquanto João escreveu o Apocalipse, narrando o final dos tempos (o *Ômega*). Através deles, o aleijado (o homem incapaz de andar com as próprias pernas) encontra a misericórdia de Cristo (Tiferet, o EU Essencial). Através do Alfa e do Ômega, o Iniciado aprende a caminhar com as próprias pernas em sua jornada para dentro do Templo de Salomão (o Templo Simbólico que representa o próprio espírito humano). A partir de então, o iniciado será capaz de prosseguir o caminho da Árvore da Vida por seus próprios pés.



As Portas do Templo de Salomão, uma das imagens mais utilizadas para representar o portal que separa o Profano do Divino.

O Chamado para a Aventura

TAV representa a saída do mundo profano para o início (e também o fim) da Jornada do Herói. Enquanto normalmente associamos o Arcano do Louco (ALEPH) ao herói, é necessário lembrar que o Tarot forma um Círculo e que pode ser percorrido para os dois lados. Os Arcanos do Mundo e do Tarot formam um "par" que trabalha o começo e o final da jornada, mostrando que tudo é cíclico e nada realmente começa ou termina nunca.

Muitas vezes isto é colocado nos contos como "O tesouro do Alquimista", que está enterrado debaixo do local onde o herói começa sua jornada, fazendo com que ele rode o Mundo todo apenas para retornar ao local de origem.

Portas

Três letras possuem uma correlação muito profunda com a ideia de "Portas": DALETH, AYIN e TAV. Não por acaso, a junção destas três letras forma a palavra Daath (Conhecimento). TAV, a primeira porta, externa ao Templo, forma a primeira barreira a todos os que desejam se iniciar nos Caminhos da Árvore da Vida; AYIN, o Diabo, faz a barreira de separação onde são testados todos aqueles que desejam adentrar o grau de Adepto e, finalmente, DALETH indica a Porta pela qual se entra e sai da nossa Realidade. Juntas, perfazem todo o Conhecimento que se adquire ao se Estudar a Árvore durante o curso de uma vida em Malkuth.

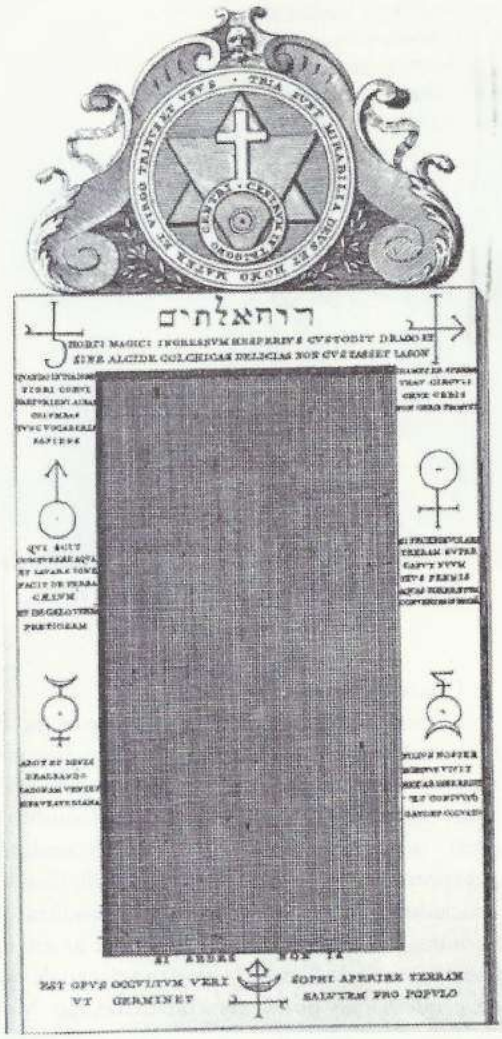
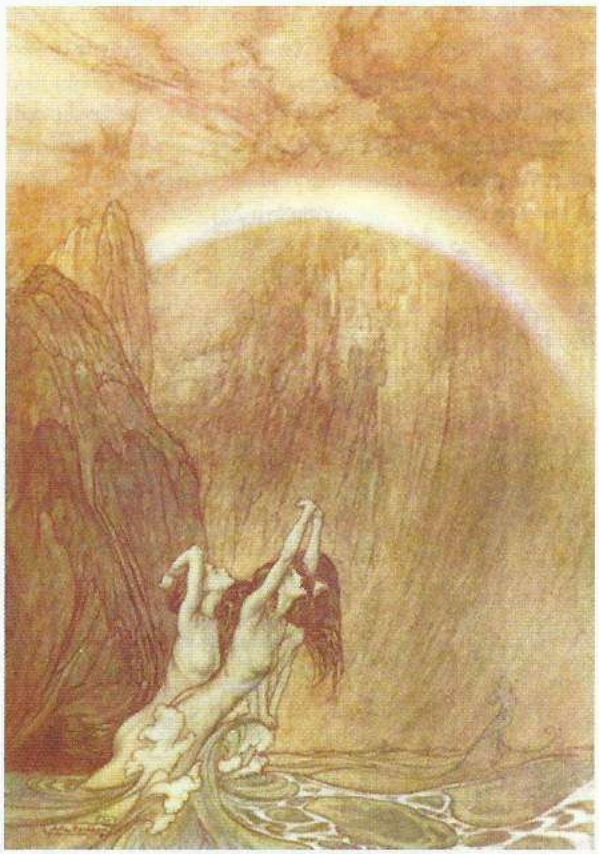


Imagem Alquímica da Porta da Alquimia (Daleth)

Ponte Bifrost

Na mitologia nórdica, Bifrost (ou *Asbru*) é o nome da ponte que estabelecia a ligação entre o domínio dos deuses, Asgard, e a Terra, Midgard, terra dos mortais. Os deuses viajavam diariamente para realizar seus conselhos sob a sombra da árvore *Yggdrasil*. A ponte era representada por um enorme arco-íris e seu guardião era Heimdall. A cor vermelha do arco-íris era formada por um fogo flamejante, que servia como defesa contra os gigantes. No final do mundo, a ponte seria destruída durante o *Ragnarök*. Foi construída pelos Aesir.



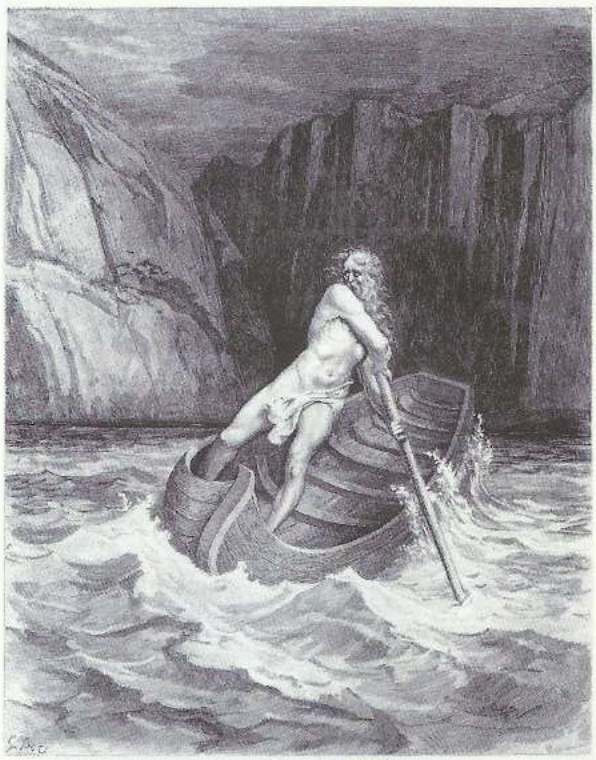
Ponte do Arco Íris, por Arthur Rackham (1910).

Guardiões e Condutores

Diante das Portas de Entrada da Árvore da Vida, temos na Mitologia dois tipos de Arquétipos: os Guardiões (representados pelo Caminho de SHIN) que são as energias defensivas e os Condutores (representados pelo Caminho de TAV). Os condutores são responsáveis, como o nome diz, por Conduzir os Iniciados para dentro do Templo, enquanto os Guardiões são responsáveis por manter as energias indesejadas fora do Templo e fazer a seleção de quem pode e quem não pode adentrar a Árvore. Muitas vezes, estes dois arquétipos são sincretizados na figura de um único personagem.

O Rio Styx (Estige)

Na mitologia grega, Caronte é o barqueiro do Hades, que carrega as almas dos recém-mortos sobre as águas dos rios Estige e Aqueronte, que dividiam o mundo dos vivos do mundo dos mortos. Uma moeda para pagá-lo pelo trajeto, geralmente um *óbolo* ou *danake*, era por vezes colocado dentro ou sobre a boca dos cadáveres, de acordo com a tradição funerária da Grécia Antiga. Alguns heróis - como Héracles, Orfeu, Enéas, Dioniso e Psiquê - conseguem viajar até o mundo inferior e retornar, ainda vivos, trazidos pela barca de Caronte.



Caronte, por Gustav Doré. (1883).

Janus

Janus é o deus dos portões e portas. Ele é representado por uma figura com duas faces olhando em direções opostas. Seu nome é o radical da palavra inglesa "*January*" que significa Janeiro (o mês que "olha" para os dois anos, o que passou e o novo ano).

O primeiro de janeiro era dedicado pelos Romanos para o seu Deus de portas e portões, Janus. Um Deus muito antigo italiano, Janus tem uma aparência distinta artística em que ele é comumente representado com dois rostos... Um em relação ao que está por trás e o outro olhando para o futuro. Assim, Janus é o representante da contemplação sobre os acontecimentos de um ano de idade ao olhar a frente para o novo. Algumas fontes afirmam que Janus foi caracterizado de uma forma tão peculiar, devido à noção de que portas e portões olham

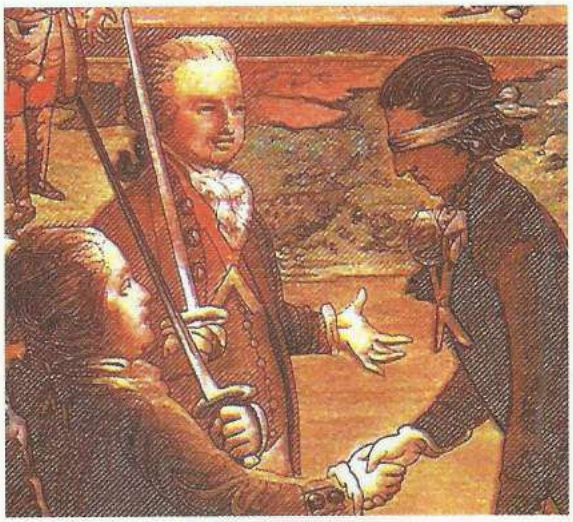
em duas direções. Portanto, o Deus pode olhar para trás e para frente, ao mesmo tempo. Originalmente, Janus foi retratado com um rosto barbudo e o outro barbeado, jovem. O que pode ter simbolizado a lua e o sol, ou a maturidade e a juventude. Mais tarde, ele é frequentemente mostrado com barbas em ambas as faces e com frequência tem uma chave na mão direita. Muito cedo estátuas de Janus (em torno do século II AC) o descrevem com quatro faces.

Em seu papel como o Guardião de saídas e entradas, Janus também era acreditado para representar começos. A explicação para essa crença sendo que um deve emergir através de uma porta ou um portão para entrar em um novo lugar. Portanto, os romanos também o consideravam como o Deus Janus de Iniciação e seu nome foi uma escolha óbvia para o primeiro mês do seu ano... Um mês referido pelos romanos como *Ianuarius*, que não é tão distante do moderno "janeiro", retirado do jauna palavra etrusca, que significa "porta". Originalmente, porém, Janus foi homenageado no dia primeiro de cada mês, além de ser adorado no início da época de plantio e novamente no momento da colheita. A deferência também é paga a ele no começo mais importante na vida de uma pessoa... Como o nascimento ou casamento.

O Irmão Experto

"É encargo do Experto, sempre que há lugar a uma iniciação, ser o elo de ligação entre o profano que busca a luz e a Loja. É o Oficial que a Loja disponibiliza ao candidato para o acompanhar e auxiliar nas suas provas de iniciação. É o Experto que prepara o profano antes de ele enfrentar essas suas provas. É o Experto que ordena ao profano o que ele deve fazer enquanto aguarda o início delas. É o Experto que conduz e acompanha o profano perante a Loja. É o Experto que acompanha e auxilia o profano na superação das provas. É o Experto que dá e retira a luz. É o Experto que acompanha aquele que se submeteu às provas de iniciação enquanto ele se recompõe dos trabalhos realizados. É o Experto que, recomposto quem se submeteu às provas, o conduz à sua plena integração na Loja. É o Experto quem executa e demonstra a primeira instrução do novo Aprendiz. Em resumo, o Experto é a mão amiga que ampara o profano no seu trajeto para a luz, o guia que lhe indica o caminho".

- Texto do irmão Rui Bandeira



No Rito Escocês Antigo e Aceito (REAA), é o irmão que conduz o candidato à Iniciação durante todo o percurso e as provas a que precisa se submeter (relacionadas aos quatro elementos). Ele carrega consigo a energia de Saturno, que atua como guia e condutor do candidato até que ele seja autorizado a adentrar o Templo (em alguns ritos, é chamado de "Irmão Terrível" em alusão à Saturno). Note que sua função é diferente da do Guarda Externo (que trabalha a energia do Caminho de SHIN), cuja função é manter os profanos fora do Templo. TAV conduz o profano pelas maneiras corretas para dentro do Templo.

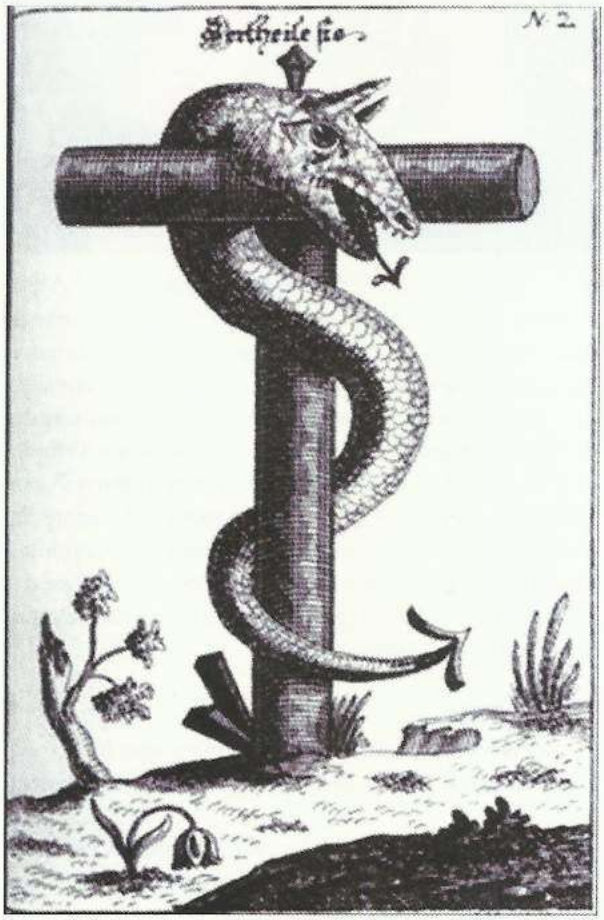
O TAU

Existe somente um texto bíblico que menciona explicitamente o TAU, última letra do alfabeto hebraico:

"Passa pela cidade, por Jerusalém, e marca com um TAU a fronte dos homens que gemem e choram por todas as práticas abomináveis que se cometem"

- Ezequiel 9, 1-7:

O TAU é a mais antiga grafia em forma de cruz. Na Bíblia é usado como ato de assinalar. Marcar com um sinal é muito familiar na Bíblia. Assinalar significa lacrar, fechar dentro de um segredo, uma ação. É confirmar um testemunho e comprometer aquele que possui o segredo.



Ver letras TETH, YOD e TAV

O TAU é selo de Deus; significa estar sob o domínio do Senhor, é a garantia de ser reconhecido por Ele e ter a sua proteção. É segurança e redenção, voltar-se para o Divino, sopro criador animando nossa vida como aspiração e inspiração.

O TAU simboliza a união do Céu (A linha Vertical) com a Terra (a linha Horizontal) e era considerada a chave para o Iniciado adentrar os mistérios da Fé. É utilizado até os dias de hoje como o símbolo principal dos Franciscanos.

O Caduceu

O Caduceu ou emblema de Hermes (Mercúrio) é um bastão em torno do qual se entrelaçam duas serpentes e cuja parte superior é adornada com asas. É um antigo símbolo, cuja imagem pode ser vista na taça do rei Gudea de Lagash, 2.600 anos a.C., e sobre as tábuas de pedra denominadas, na Índia, *Nagakals*.

Esotericamente, está associado ao equilíbrio moral, ao caminho de iniciação e ao caminho de ascensão da energia kundalini. A serpente da direita é chamada *Od*, que representa a vida livremente dirigida; a da esquerda *Ob*, vida fatal e o globo dourado no cimo *Aur*, que representa a luz equilibrada. Estas duas serpentes opostas figuram forças contrárias que podem se associar mas não se confundir.

Uma variação do Caduceu é o Bastão de Asclépius, que possui apenas uma serpente.

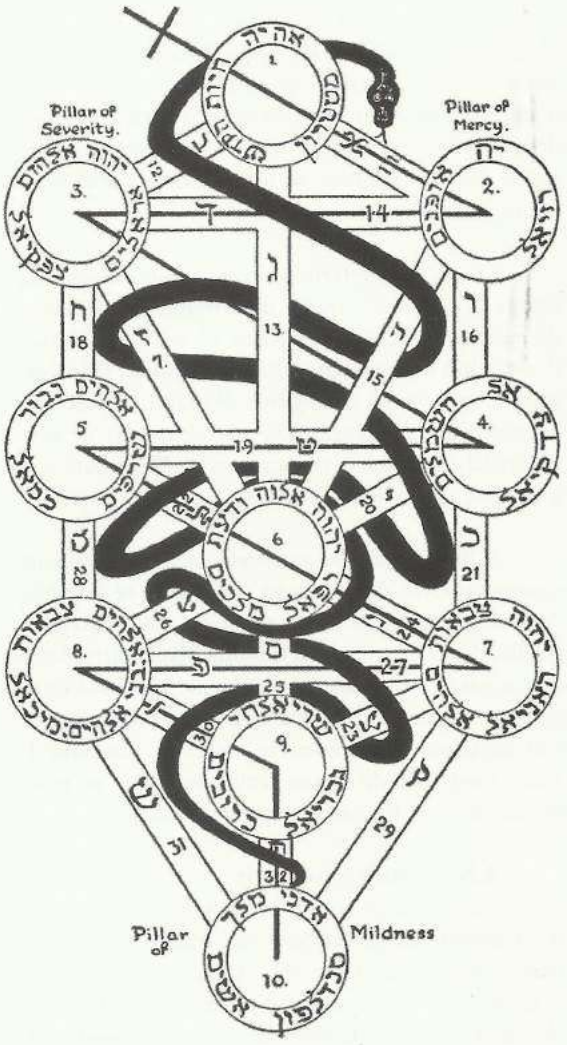
Kundalini

As Serpentes de Hermes já representavam algo muito mais sutil e antigo; a ideia da Kundalini sendo desenvolvida e serpenteando através dos Nadis (canais) e passando pelos Chakras, desenvolvendo nossas potencialidades.

Como esta energia fica armazenada no Chakra Básico (que tem correspondência direta com Malkuth), o chamado *Despertar da Kundalini* passa por este Caminho obrigatoriamente. É o primeiro passo em direção ao auto-conhecimento, e desta associação, vemos a Serpente (A Energia Kundalini) e o Arco-Íris (os Chakras) representados em diversas culturas.

Kundalini é o poder do desejo puro dentro de nós, é a energia de nossa alma, de nossa consciência. Kundalini é a nossa emanação do infinito, a energia do Cosmos dentro de cada um de nós. Ela pode ser imaginada como uma serpente enroscada adormecida na base de nossa coluna. Uma energia adormecida dentro de nós que se desperta, expande nossa consciência.

E quando nós despertamos a nossa Kundalini, nós nos tornamos conscientes de nossas capacidades criativas, de nossa finitude diante do infinito. A Kundalini torna possível a nós, seres humanos com identidades finitas, relacionarmos com nossas identidades infinitas. E nós tornamos isto possível quando o nosso sistema glandular é ativado e nosso sistema nervoso forte e estes são combinados para se criar um movimento ou fluxo no fluído espinhal e uma sensitividade nas terminações nervosas. Como a própria ideia da Serpente enroscada na Árvore da Vida (quando chegarmos no Caminho de TETH falaremos também da *Serpente Enrolada na Cruz*). Em TAV, a Serpente acaba de despertar...



TETH-YOD-TAV - A Serpente enrolada na Cruz

Como resultado, toda nossa percepção se expande numa tremenda claridade. Percebemos os efeitos e os impactos de uma ação antes dela acontecer. Adquirimos o poder da escolha de agir ou não. A consciência nos dá esta escolha e a escolha nos dá liberdade. Quando conseguimos um fluxo constante da Kundalini, é como se estivéssemos nos despertando de um longo cochilo, deixamos de viver numa realidade imaginária e nos tornamos compromissados com os nossos propósitos e metas aproveitando muito mais os prazeres da vida.

A ascensão da energia é o caminho para a liberação. É chegar à percepção de que a realidade de Deus está dentro de cada um de nós. A ascensão da Kundalini é o desenroscar da consciência Deus, o testemunho da realidade do poder ilimitado que é a essência de nossas almas.

A descida da kundalini é o Caminho da Manifestação (*Caminho da Pomba*). Os chakras se abrem nesta descida. E assim que os chakras se abrem, a nossa essência é consolidada em nosso carater, nossos dons são integrados em nossos comportamentos e ações. Nossos talentos se tornam uma parte prática em nossas vidas.

O que nos referimos como manifestação aqui são as "vibrações" que é uma tradução aproximada do termo sânscrito *Chaitanya*. O termo *Chaitanya* (Vibrações) é a força integrada de nosso ser fisiológico, mental, emocional e religioso. Portanto a descida da energia Kundalini simboliza esse despertar de nosso potencial e nos traz a consciência de Deus para todas as nossas atividades cotidianas.

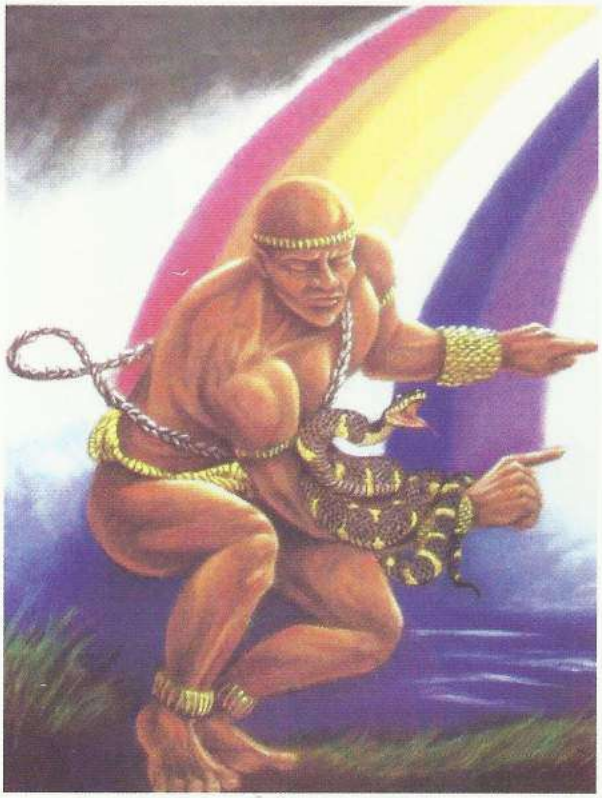
A iluminação, ou auto-realização é conquistada quando o ciclo de ascensão e descida, se completa. Auto-realização é o nosso primeiro encontro com a Realidade. O despertar da Grande Mãe dentro de nós, que a partir de então, irá cuidar de nós, nos dando toda proteção que precisamos. A kundalini nos cura, nos melhora e nos confere todas as bênçãos. Ela varre para fora de nossa realidade todas as nossas preocupações dos níveis mais grotescos.

A Serpente e o Arco Íris

A Associação entre a serpente como um símbolo de transmutação divina pode ser traçado até as tribos mais antigas da Austrália e da África. A razão para esta conexão é belíssima: o curso dos rios forma o serpentear da grande cobra na terra enquanto o gigantesco arco-Íris forma a versão etérea da mesma serpente, agora em seu lugar no céu.

Oxumaré

É a cobra-arco-íris em Nagô, é a mobilidade, a atividade, uma de suas funções é a de dirigir as forças que dirigem o movimento. Ele é o senhor de tudo que é alongado. O cordão umbilical que está sob o seu controle, é enterrado, geralmente com a placenta, sob uma palmeira que se torna propriedade do recém-nascido, cuja saúde dependerá da boa conservação dessa árvore.



Ele representa também a riqueza e a fortuna, um dos benefícios mais apreciados no mundo dos iorubás. Em alguns pontos se confunde com o Vodun Dan da região dos Mahi.

É o símbolo da continuidade e da permanência, algumas vezes, é representado por uma serpente que morde a própria cauda. Oxumarê é um orixá completamente masculino, porém algumas pessoas acreditam que ele seja macho e fêmea, porém o orixá feminino que se iguala a Oxumarê é Ewá sua irmã gêmea que tem domínios parecidos com o dele.

Dan, a Serpente

Dan, Dã ou Bessém no Brasil, Dan Ayido Hwedo (*Serpente arco-íris*) no Benin ou Damballah no Haiti é o vodum da riqueza, bastante popular entre os Fon. É representado por uma serpente que se rasteja e se esconde na terra, mas que ascende ao céu na forma de arco-íris. Diz-se que ele transporta *Heviossô* até as nuvens para semear as chuvas benfazejas.

Seu culto é originário do província Mahi, no planalto ao noroeste de Abomey, onde é considerado a divindade nacional. No resto do país fon, os noviços de Dan são chamados de Mahinu, e falam o dialeto mahi dentro do convento. No final da iniciação, são chamados de lali e têm somente metade da cabeça totalmente raspada.

A Serpente dos Sonhos. na terra se manifesta através da sinuosidade dos rios e nos céus, manifesta-se através do arco-ísis.

Conservam-se no Candomblé *Jejê* do Brasil a lembrança da ligação com Mahi e alguns nomes como os de Bessém (*Gbèsén*, A que faz frutificar a vida - aspecto feminino) e *Jikún* (Semeador da Chuva - aspecto masculino).

Templo dedicado a Dan, em Abomey.

O Ouro no final do Arco Íris

Nas lendas irlandesas, os Leprechauns guardam o segredo que conduz a um pote de ouro no final de cada Arco Íris. Leprechauns são os duendes representantes do Elemento TERRA, que rege este caminho segundo a tradição hermética.

Eles fazem as vezes de guardiões dos tesouros que podem ser encontrados no final do Arco Íris (outra das representações da Árvore da Vida), sendo o Arco o trajeto pelos caminhos e o pote de ouro o encontro com a Essência de Tiferet. O Trevo de quatro folhas guarda representação não apenas como o símbolo da Cruz de quatro braços iguais, mas também com a chave para como conseguir capturar um Leprechaum.

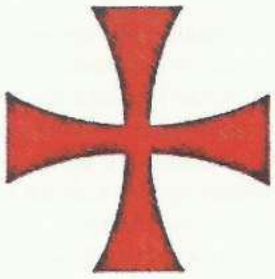
Versão infantil de um Leprechaum. (2006)

Ouroboros

Ouroboros (ou oroboro ou ainda uróboro) é um símbolo representado por uma serpente, ou um dragão, que morde a própria cauda. O nome vem do grego antigo: "oura" significa "cauda" e "boros", que significa "devora". Assim, a palavra designa "*aquele que devora a própria cauda*".

A Cruz de Quatro Braços Iguais

Símbolos dos Quatro elementos em equilíbrio, a Cruz de quatro braços iguais representa os aspectos de Malkuth sendo trabalhados. É a Encruzilhada simbólica que liga o Mundo Físico (Malkuth) ao Astral (Yesod). É o "*Caminho sem começo e nem fim, onde todos os caminhos se encontram*".



O "X" do Tesouro dos Piratas

Na Jornada do Herói, muitas vezes os tesouros fabulosos e perdidos dos piratas podem ser encontrados somente através de um Mapa (uma alegoria aos caminhos da Árvore da Vida) onde o X (o símbolo da letra TAV) marca o local final onde o tesouro pode ser encontrado. O tesouro nunca está visível aos olhos profanos, podendo ser encontrado apenas aos que possuem o verdadeiro mapa com o X marcando o local correto onde cavar o subconsciente.

Em toda jornada simbólica, em toda aventura mitológica e em toda viagem de piratas, o X marca o lugar onde estão os tesouros escondidos. TAV representa não apenas a entrada na grande jornada pela Árvore da Vida, mas o retorno para o mundo profano onde poderemos aproveitar todos os tesouros que conquistamos em nossa aventura.

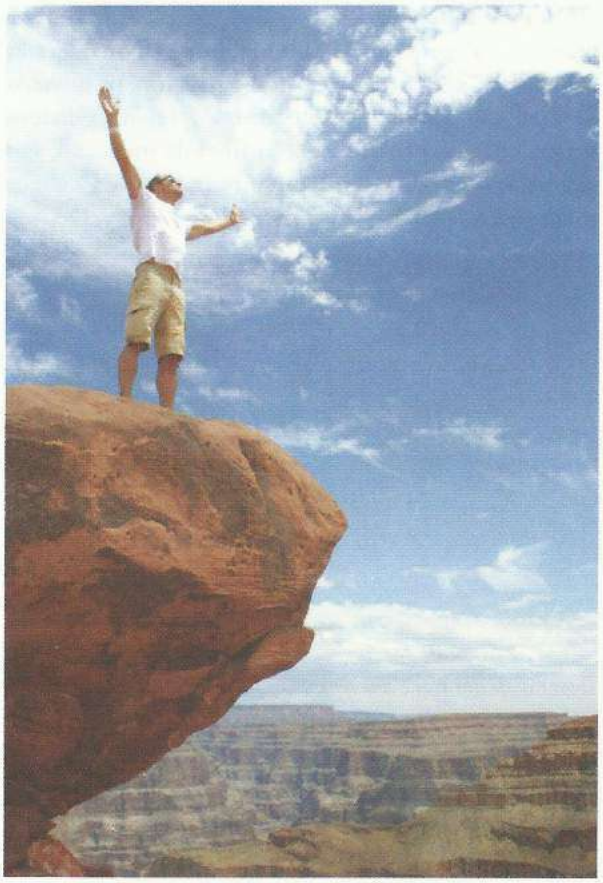
"E Viveram Felizes para Sempre..."

Ao final dos contos iniciáticos, o resultado das ações do herói é a colheita dos frutos que plantou. TAV representa também o retorno para o Mundo Profano de um herói após a sua jornada de descoberta. Equivalente ao ouro no final do arco íris ou ao encontro do tesouro prometido.

A Sensação de Assombro

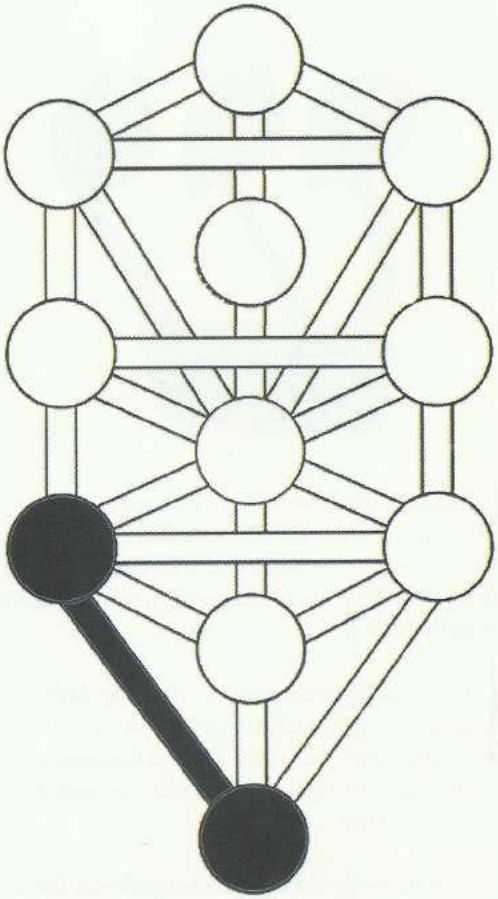
Sempre que nos encontramos diante de um universo maior do que o que tínhamos antes, de uma nova realidade ou de um novo passo em nossa jornada estamos diante do Caminho de TAV.

Pense no primeiro dia em que pisou dentro de uma Universidade, ou o momento em que entrou nos portões de um estádio para assistir a um Show de Rock gigantesco; no castelo na entrada dos parques da Disney; na sensação de assombro e de reverência diante da natureza; ao entrar em uma Catedral onde as obras de arte e a arquitetura nos fazem erguer os olhos ao divino e ao desconhecido; as portas de um museu onde estão dispostas as maiores obras de arte do planeta...



Todas estas são facetas de TAV. O assombro em perceber-se diante de um mundo que é muito maior do que o mundo que conhecíamos antes.

SHIN

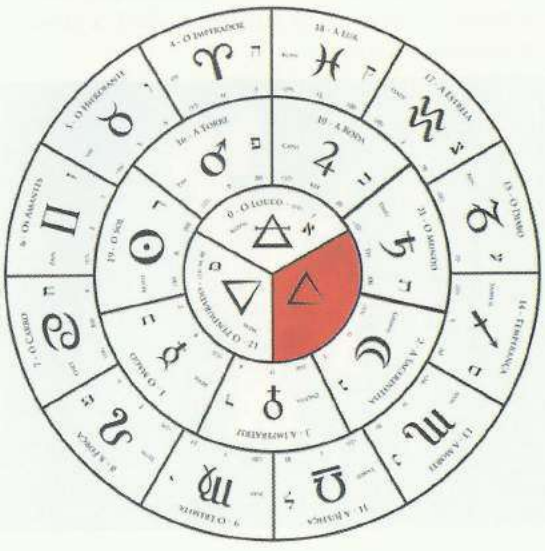


Título: a Deusa Emergente.
Inteligência: Inteligência Perpétua.
Posição: Une as Sephiroth Hod a Malkuth.
Significado: Dente.
Valor Gemátrico: 300.
Anjo: Michael.
Qliphoth: Shalicu.
Runa: Kano.
Cor: Vermelho.
Incenso: Olibano.
Animais: Leão.
Seres lendários: Salamandras, Esfinge.
Pedras: Opala de Fogo.
Plantas: Hibisco, Nettle.
Árvores: Macieira, Carvalho.
Correlação: Fogo.
Arcano do Tarot: O Julgamento.
Corpo humano: Órgãos Circulatórios.
Doenças: Febres, Insanidade.
Poderes: Evocação, Piromancia.
Símbolos: Varinha, Lâmpada, Pirâmide.
Rituais: Conhecimento de Encarnações Passadas, Evolução Cultural.

O 31° Caminho é a INTELIGÊNCIA PERPÉTUA, mas por que ele é chamado assim? Porque regula os movimentos do sol e da lua na sua própria ordem, cada uma em sua própria órbita. Este é o caminho que seleciona cada coisa para que fique em seu próprio lugar.

Neste Caminho, o Iniciado desenvolve a mente concreta e todas as aptidões e as capacidades com ela relacionadas e que estão interiorizadas no inconsciente. É a senda da instrução que inclui todo o nível mental.

O Caminho de SHIN é o Caminho da Árvore que faz a seleção daqueles que podem passar e dos que não foram selecionados. Ele está sempre sendo abastecido com informações de fora do Templo e organizando a bagagem de símbolos, códigos e imagens da Árvore.



De Malkuth, o Reino dos Quatro Elementos, o Iniciado vai de encontro a Hod, a biblioteca de pensamentos, formulários e domínios sobre a mente com discernimento seletivo e SHIN atua como o filtro que seleciona quais informações devem passar.

Binah, Esfera das Idéias Abstratas, se concretiza em Hod, que é a Esfera do Pensamento Intelectual Puro da Mente Concreta. Mercúrio é o chakra mundano de Hod cujas condições adversas promovem a instabilidade no mundo mental.

O iniciado, possuindo a chave de Malkuth, o Discernimento, dominando a essência da virtude da oitava esfera. A Verdade estabilizará as desarmonias dos elementos dentro de si à luz da visão do Esplendor, outro dos nomes de Hod.

Este Caminho faz alusão aos desafios da Iniciação. A vitória neste Caminho está condicionada a normalidade física e ao domínio sobre as circunstâncias internas e externas. Mente sã em um corpo são é a condição essencial no ocultismo.

A Individualidade, representada pelo Sol, derrama constantemente sobre a personalidade, Lua, sua pura luz. A função da personalidade é refletir harmonicamente esta luz sem qualificá-la, com as cores escuras de suas desarmonias. No fogo de seu empenho ardente deve queimar suas más qualidades, transmutando-as em seus aspectos positivos.

O próprio formato da letra SHIN é influenciado pelo Fogo, lembrando três pequenas chamas sobre um fogareiro. Também faz referência ao Dente, que mastiga e destrói tudo aquilo que será consumido pela Árvore da Vida.

SHIN representa o Caminho Guardião da Árvore da Vida. Esotericamente chamando, a 31ª senda é o *"Passo da Lareira"*; sua construção, preservação e responsabilidade pelos filhos. É o Caminho do Fogo da Lareira. O sentido deste Caminho mostra que a lareira e suas responsabilidades têm prioridade sobre as demais ocupações, estando a vida social em função da família; assim, os Aspectos Psicológicos deste Caminho se ligam ao relacionamento familiar e conjugal de acordo com os

princípios morais e éticos da espiritualidade. De certa maneira, SHIN governa os aspectos de irmandade e preservação das tradições e regras familiares (ou de tribo, ou gangue, ou fraternidade, ou irmandade). Para fazer parte da família, é necessário passar pelas iniciações e, desta maneira, ter a autoridade e autorização para fazer parte do clã.

O portal deste Caminho é o Arcano Maior XX, o Julgamento, no qual a figura do Anjo Gabriel tocando uma trombeta; o guardião desta senda. Abaixo do anjo, um homem, uma mulher e um menino saindo de uma tumba, representam os pólos positivo, negativo e neutro, que são chamados à vida desde o domínio da morte, uma chamada à regeneração, à reintegração, uma viagem de volta ao Pai, deixando atrás o umbral do *Vale da Sombra da Morte* (um dos títulos de Malkuth). Simboliza o retorno ao verdadeiro Plano Divino. O Anjo também representa um aviso do que irá suceder na época do período de Saturno (relacionado à Esfera de Binah), quando a humanidade será julgada.

A Passagem pelo Portal de SHIN

Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por SHIN pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

Rituais de Iniciação e Passagem

Ritos de passagem são celebrações que marcam mudanças de status de uma pessoa no seio de sua comunidade. Os ritos de passagem podem ter caráter religioso, por exemplo. Cada religião tem seus ritos, sendo parecidos com de outras religiões, ou não.

Ritos de passagem são aqueles que marcam momentos importantes na vida das pessoas. Os mais comuns são os ligados a nascimentos, mortes, casamentos e formaturas. Em nossa sociedade, os ritos ligados a nascimentos, mortes e casamentos são praticamente monopolizados pelas religiões. Já as formaturas não costumam ser, em si, religiosas, mas frequentemente têm importantes momentos religiosos. O termo foi popularizado pelo antropólogo alemão Arnold van Gennep no início do século vinte. Outras teorias foram desenvolvidas por Mary Douglas e Victor Turner na década de 1960.

Os ritos de passagem são realizados de diversas formas, dependendo da situação celebrada; desde rituais místicos ou religiosos até assinatura de papéis (ou ainda os dois juntos).

Em todas as sociedades primitivas, determinados momentos na vida de seus membros eram marcados por cerimônias especiais, conhecidas como ritos de iniciação ou de passagem. Essas cerimônias, mais do que representarem uma transição particular para o indivíduo, representava igualmente a sua progressiva aceitação e participação na sociedade na qual estava inserido, tendo, portanto tanto o cunho individual quanto o coletivo.

Geralmente, a primeira dessas cerimônias era praticada dentro do próprio ambiente familiar, logo em seguida ao nascimento. Nesse rito, o recém-nascido

Ritual de Iniciação em tribo indígena, marcando o início da idade adulta.

era apresentado aos seus antecedentes diretos, e era reconhecido como sendo parte da linhagem ancestral. Seu nome, previamente escolhido, era então pronunciado para ele pela primeira vez, de forma solene. Alguns anos mais tarde, ao atingir a puberdade, o jovem passava por outra cerimônia.

Para as mulheres, isso se dava geralmente no momento da primeira menstruação, marcando o fato que, entrando no seu período fértil, estava apta a preparar-se para o casamento.

Para os rapazes, essa cerimônia geralmente se dava no momento em que ele fazia a caça e o abate do primeiro animal. Ligadas, portanto, ao derramamento de sangue, essas cerimônias significavam a integração daquela pessoa como membro produtivo da tribo: ao derramar sangue para a preservação da comunidade (pela procriação ou pela alimentação), ela estava simbolicamente misturando o seu próprio sangue ao sangue do seu clã.

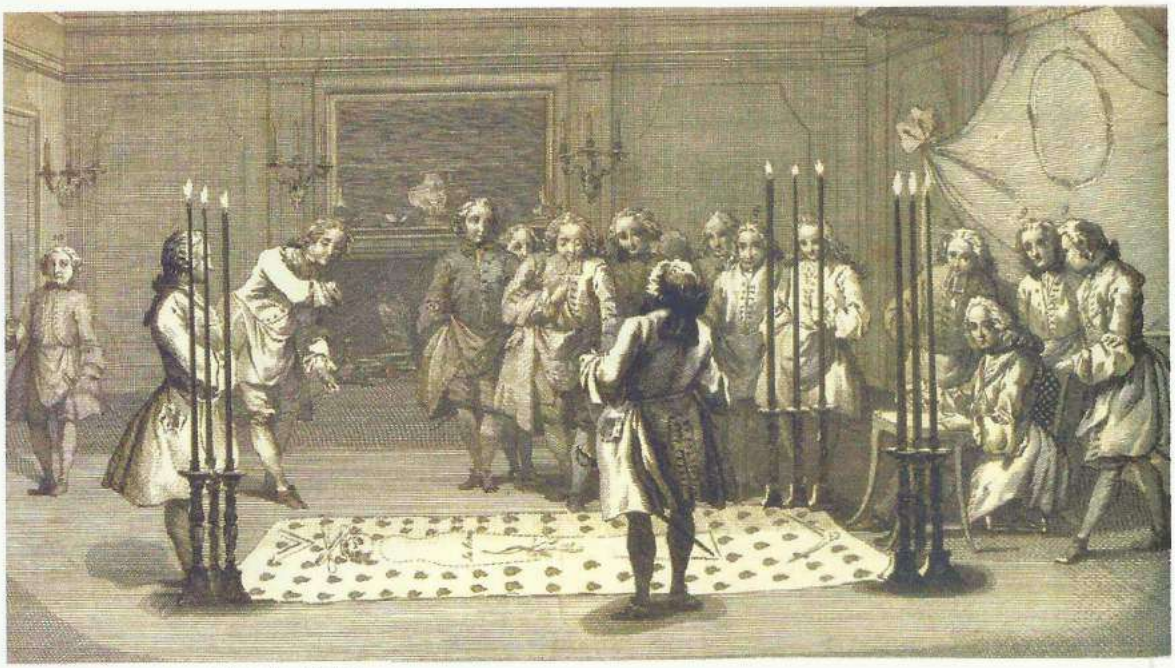
Variadas cerimônias marcavam, ainda, a idade adulta. Entre os nativos norte-americanos, algumas tribos praticavam um rito onde a pele do peito dos jovens guerreiros era trespassada por espetos e repuxada por cordas. A dor e o sangue derramado eram, dessa forma, considerados como uma retribuição à Terra das dádivas que a tribo recebera até ali. Outras cerimônias seguiam-se, ao longo da vida. O casamento era uma delas, e os ritos fúnebres eram considerados como a última transição, aquela que propiciava a entrada no reino dos mortos e garantia o retorno futuro ao mundo dos vivos.

Todas essas cerimônias, no entanto, marcavam pontos de desprendimento. Velhas atitudes eram abandonadas e novas deviam ser aceitas. A convivência com algumas pessoas devia ser deixada para trás e novas pessoas passavam a constituir o grupo de relacionamento direto. Muitas vezes, a cada uma dessas cerimônias, a pessoa trocava de nome, representando que aquela identidade que assumira até então, não mais existia - ela era uma nova pessoa.

A partir da Iniciação, a pessoa que foi iniciada passa a fazer parte do novo grupo (ordem, fraternidade, clã, tribo, religião, família, etc...) e é reconhecido pelos outros membros deste grupo como tal. Tendo passado pelo fogo simbólico de SHIN, agora o iniciado pode adentrar a Árvore da Vida daquela egrégora.

SHIN atua nos dois sentidos do Caminho. Tanto no candidato que precisa passar pelas provações quanto nos testes realizados pela Instituição.

O Batismo de Jesus por João Batista, por imersão nas águas, ainda hoje é utilizado como base para a iniciação na maioria dos cultos e seitas cristãs.



Uma Iniciação Maçônica (1733)

Iniciações em Guildas

Após o declínio do Império Romano, os nobres romanos afastaram-se das antigas cidades e levaram consigo camponeses para proteção mútua para se proteger dos bárbaros. Dando início ao sistema de produção baseado na contratação *Servil-Nobre-Povo* (Feudalismo).

Ao se fixar em novas terras, os nobres necessitavam de castelos para sua habitação e fortificações para proteger o feudo. Como a arte de construção não era nobre, deveria advir do povo, e como as atividades agropecuária e de construção não guardavam nenhuma relação, uma nova classe surgiu: Os construtores, herdeiros das técnicas romanas e gregas de construção civil.

Outras companhias se formaram: artesão, ferreiro, marceneiros, tecelões enfim, toda a necessidade do feudo era lá produzida. A maioria das guildas limitava-se no entanto às fronteiras do feudo.

Já as guildas dos pedreiros necessitavam mover-se para a construção das estradas e das novas fortificações dos Templários. Os demais membros do povo não tinham o direito de ir e vir, direito este que hoje temos e nos é tão cabal. Os segredos da construção eram guardados com incomensurável zelo, visto que, se caísse em domínio público as regalias concedidas à categoria cessariam. Também não havia interesse em em popularizar a profissão de pedreiro, uma vez que o sistema feudal exigia a atividade agropecuária dos vassalos.

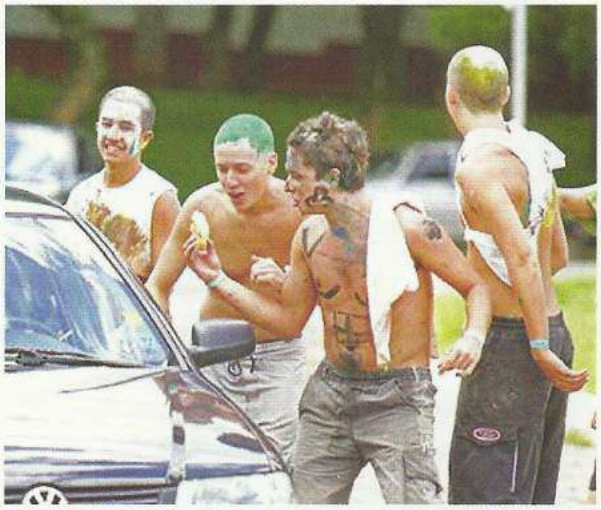
A Igreja Católica Apostólica Romana encontra neste sistema o ambiente ideal para seu progresso. Torna-se uma importante, talvez a maior, proprietária feudal, por meio da proliferação dos mosteiros, que reproduzem a sua estrutura. No interior dos feudos, a igreja detém o poder político, econômico, cultural e científico da época.

Uma Guilda de Construtores (sec. XVII)

Brit milá (Aliança da Circuncisão), também chamado de *Bris Milá* (na pronúncia Asquenazi) é o nome dado à cerimônia religiosa dentro do Judaísmo na qual o prepúcio do recém-nascido é cortado ao oitavo dia como símbolo da aliança entre Deus e o povo de Israel.Também é nesta Cerimônia que o menino recebe seu nome. Costuma-se realizar o brit em um café da manhã festivo.

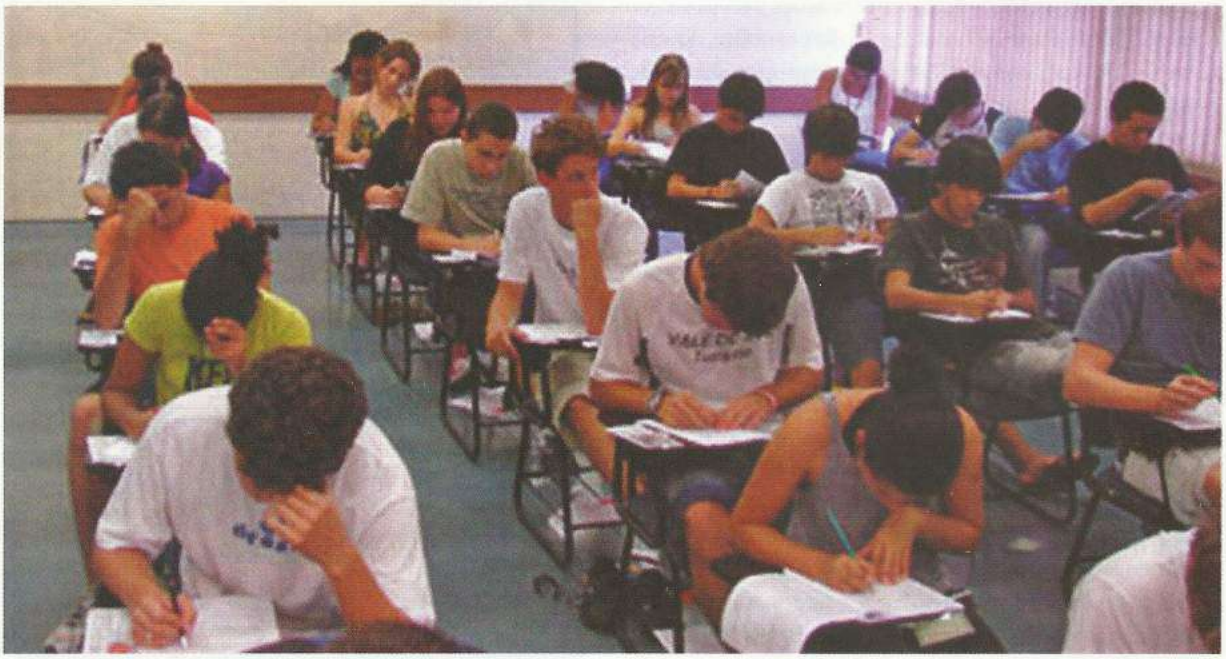
O Vestibular (ou, mais propriamente, exame vestibular) designa o processo de seleção de novos estudantes empregado pelas universidades brasileiras. Também designados de exames de acesso ao ensino superior em Portugal.

O vestibular caracteriza-se normalmente como uma prova de aferição dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental e médio, sendo o principal meio de acesso ao ensino superior no Brasil. É o mais importante critério de seleção de candidatos, utilizado tanto pelas instituições públicas quanto privadas de ensino superior. Tem maior significado nas instituições públicas, que por sua gratuidade, são geralmente mais procuradas.



O "Trote" substitui simbolicamente as provas de iniciação das antigas fraternidades e universidades. Tem sido substituída por trabalhos sociais nos dias de hoje.

Uma vez que os candidatos passem pelas provas de seleção, eles serão submetidos ao chamado "Trote", que se qualifica como novos testes sociais de iniciação. Após todas as etapas da iniciação, eles serão reconhecidos como membros da faculdade que escolheram participar pelos grupos que já fazem parte daquela instituição.



Prova do ENEM - todos nós somos testados em algum momento de nossas vidas.

Nos Estados Unidos, é muito comum a existência de Fraternidades Estudantis, que escolhem seus calouros através de testes e rituais baseados em Ordens Iniciáticas (cena do filme Animal House, 1978).

Após todo o aprendizado e estudos, o aluno finalmente receberá um Diploma, que o qualificará como um graduado naquele campo de estudos que escolheu.

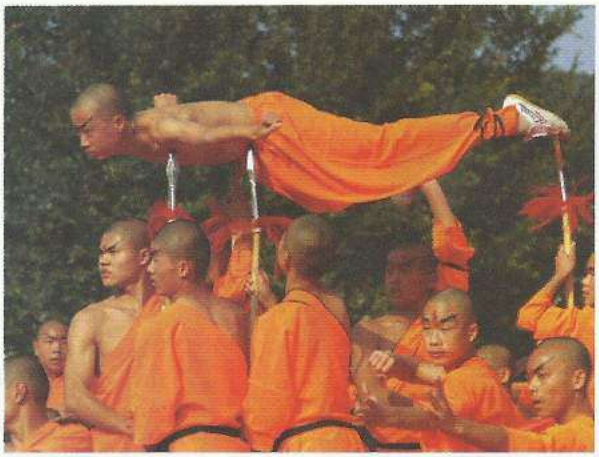
Uma vez que o candidato tenha passado por todos os exames e testes, ele agora conquistou o direito de "*sentar junto com seus irmãos ao lado da fogueira*" e passa a pertencer àquela irmandade (grupo, fraternidade, sororidade, etc).

A partir de então, passa a ter direitos e deveres atrelados à posição de "membro do clã". Perceba que este conceito é extremamente amplo e usado diariamente em nossas vidas cotidianas. Isso pode ser tão trivial quanto ser aceito em uma guilda de um jogo de computador ou tão importante quanto passar no vestibular mais concorrido do país ou ser aceito pela família da sua namorada ou namorado...

E vale também para concursos públicos, concorrências, campeonatos, competições e até mesmo a cerimônia do Oscar!

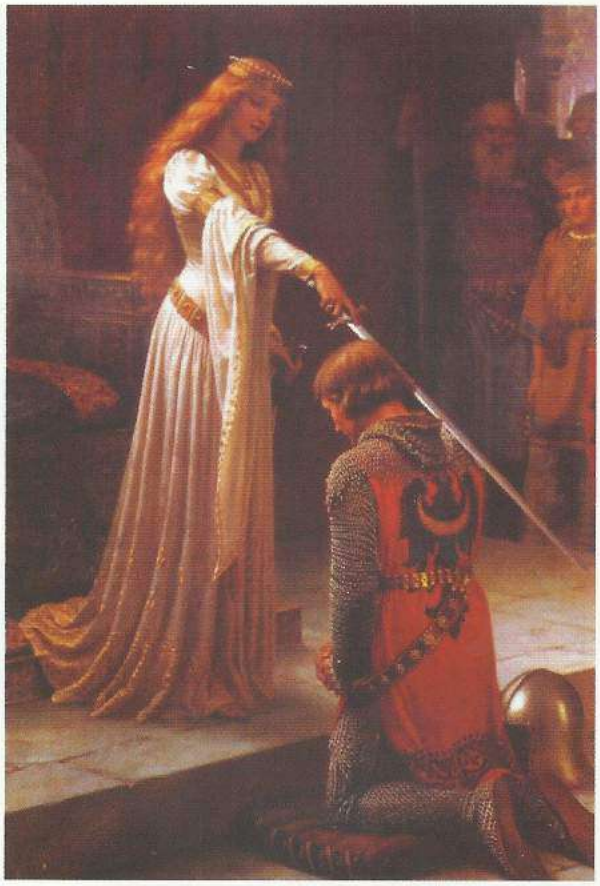
Passar pelo Julgamento e sentar-se ao lado dos escolhidos ao redor da fogueira é um tema recorrente na literatura, nos filmes e histórias em quadrinhos, mas mais do que isso: é algo pelo qual passamos diversas vezes em nossas vidas.

Se TAV é o assombro ao se deparar com um Campus Universitário pela primeira vez, SHIN representa os testes que faremos para merecer estar lá



Nas Ordens de Artes Marciais, antigamente, os estudantes precisavam passar por terríveis provações, sendo a mais famosa delas o "caldeirão", onde o candidato, após ter sido submetido a diversas provas, precisava carregar com os braços um caldeirão incandescente por um percurso estabelecido. A dor intensa era seu último teste. Se conseguisse, estava aceito para treinar no Templo como discípulo e, de quebra, carregava as insígnias do Templo em seu braço, queimados pelo caldeirão que transportou.

Hoje em dia, apesar dos treinos nas Escolas de Artes Marciais terem se transformado mais em um esporte do que em treinamento de guerra, ainda vemos o Caminho de SHIN nos exames de faixa e graduações.



Ordens de Cavalaria possuem muitos testes e pré-requisitos para concederem seus títulos.

Forças Especiais também possuem treinamentos exaustivos e fazem uma seleção muito restrita de quem está qualificado para integrá-las. Por Lord Hayabusa (2010).

Passamos por este Caminho muitas vezes, pois a cada novo degrau que escalamos, precisamos das confirmações de que temos a autorização e autoridade para estar naquela posição dentro do clã.

Toques, Palavras e Senhas

O Caminho de SHIN, como aquele que permite às informações chegarem e serem processadas na Árvore, é responsável pelos código de acesso à Egrégora. Todas as vezes que você precisar de um login e senha, está transitando no Caminho de SHIN.

Durante o período de Guildas, os Iniciados precisavam de uma maneira de provar que pertenciam à Guilda e que conheciam seus segredos e técnicas.

Uma das principais formas de se saber se uma pessoa pertencia ou não à determinada Guilda era através dos Toques, Palavras e Passes. Palavras Secretas, que eram ditas apenas durante a iniciação, serviam como chaves que permitiam o acesso de um iniciado a uma Guilda, mesmo em outra cidade ou até mesmo outro país.

Este costume foi substituído hoje em dia pelas associações de Classe. Temos o "Número da OAB" para advogados, "registro no CREA" para engenheiros, "CRM" para médicos, "CRMV" para veterinários, "CRA" para administradores, "CRD" para dentistas e assim por diante.

Palavras de passe e códigos secretos se transformaram em carteirinhas e números de registro que garantem que aquela pessoa pertence à guilda correta; e sansões penais são impostas a quem exercer uma profissão sem estar regulamentado.

Também devemos lembrar que a Árvore da Vida é um fractal que se manifesta em todos os aspectos, mesmo os virtuais, então todas as vezes que colocamos nosso Login e Senha em um site, metaforicamente estamos cruzando o Caminho de SHIN. Quem quer que tenha nossa senha será capaz de penetrar em nosso castelo virtual e ter acesso a todas as informações de nossa "Árvore da Vida" naquela instância.

Não é à toa que o nome "Firewall" foi escolhido para indicar a barreira que protege nossos dados pessoais e informações importantes em um computador!

Os Guardiões

Na Mitologia, o Caminho de SHIN está relacionado diretamente com os Guardiões dos Templos, os protetores físicos e astrais que protegem e guardam os santuários, permitindo apenas a passagem daqueles que possuem a autoridade e autorização para isso.

A Esfinge

A esfinge egípcia é uma antiga criatura mística usualmente tida como um leão estendido — animal com associações solares sacras — com uma cabeça humana, usualmente a de um faraó. Também usada para demonstração de poder, assim como as pirâmides no Egito. A Esfinge representa a guardiã dos segredos da Pirâmide e é um dos mais importantes símbolos de SHIN.

A maior e mais famosa é *Sesheps*, a esfinge de Gizé, sita no planalto de Gizé no banco oeste do rio Nilo, feito em dois ao leste, com um pequeno templo entre suas patas, mas existem centenas de esfinges menores espalhadas por museus em todo mundo.

Na arte decorativa europeia, a esfinge teve um grande ressurgimento durante o Renascimento. Mais

tarde, as Esfinges, que seguiam muito o conceito original egípcio, foram incorporadas em muitas outras culturas, embora muitas vezes interpretadas de forma bastante equivocada, devido a problemas nas traduções dos escritos originais, e da evolução do conceito em relação a outras tradições culturais.

Geralmente, o papel das esfinges está associado a grandes estruturas arquitetônicas, como tumbas reais e templos religiosos. Sua função é a de proteger o Faraó e guardar o Templo da entrada de não iniciados. Na lenda Grega, a Esfinge testa os viajantes com uma pergunta, devorando aqueles que não conseguem resolver seus mistérios.

A esfinge mais antiga conhecida foi encontrada perto de *Gobekli Tepe*, em Nevali Cori, Turquia, datada de 9.500 AC.

Gárgulas

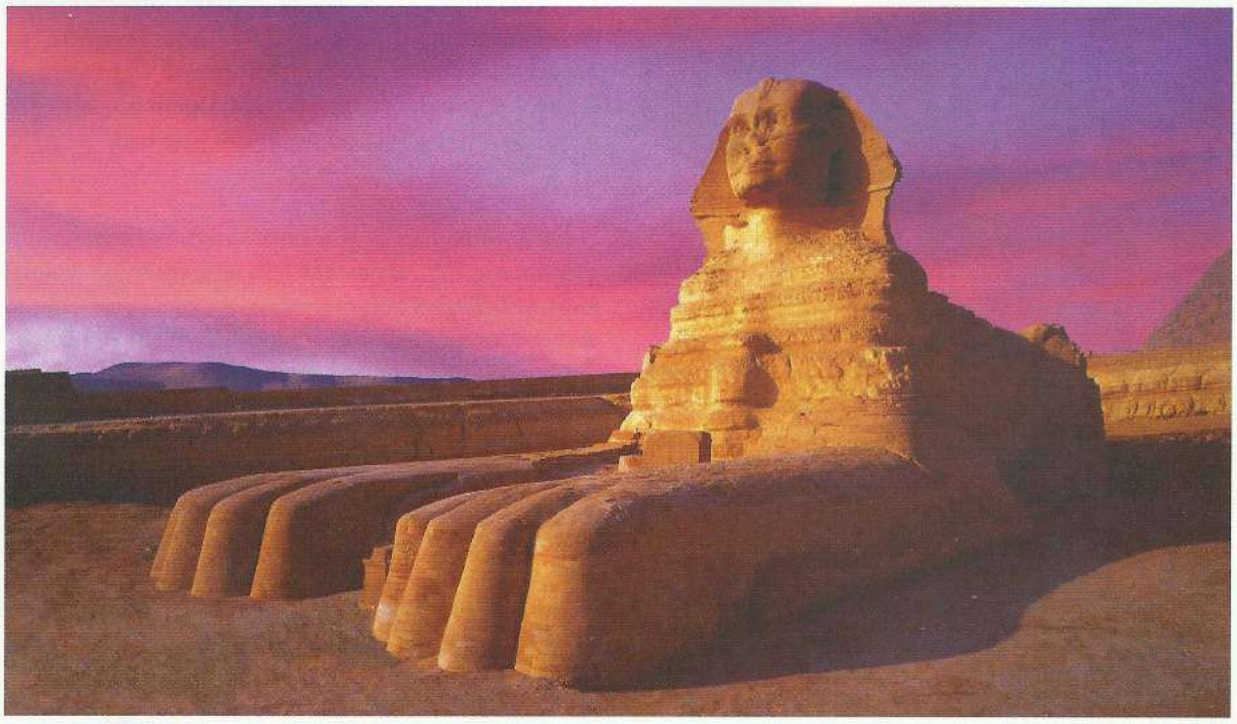
A Versão Católica da Esfinge, era colocado no alto das catedrais para proteger as Igrejas e representar as forças da Esquerda que atuavam na defesa daquele templo. Eram disfarçados como condutores de água ou colocados diretamente sobre as portas e nos telhados, sempre em posição de vigília.

Alguns Gárgulas eram chamados de *Quimera* pelos historiadores, por lembrarem os monstros compostos de partes de animais da Mitologia Grega.

Gárgula da Catedral de Notre Damme de Paris

Em templos budistas, é comum haver um portão no qual há duas grandes estátuas, uma em cada lado. São representações dos guardiões do Buda, chamados Kongo Rikishi ou Niou. Atualmente, eles podem ser vistos nos templos maiores e mais bem conservados, uma vez que muitos templos foram destruídos por incêndios, guerras e terremotos ao longo da história.

Agyo é a estátua com boca aberta, enquanto *Ungyo* é a de boca fechada. Algumas representações mostram Agyo segurando um raio ou com o braço levantado como se estivesse em posição de ataque, enquanto Ungyo é mostrado com uma espada ou com o braço abaixado, em sinal de força latente.



A Esfinge

A boca aberta significa "a", o primeiro fonema do alfabeto japonês, e a fechada, "un", o último. Na tradição budista, isso significa vida e morte, começo e fim. Outras interpretações dizem que a boca aberta espanta os maus espíritos, enquanto a fechada abriga os bons. Como as estátuas ficam no portão de entrada dos templos, diz-se também que os maus espíritos, ao tentar entrar, ficam presos nesse ciclo.

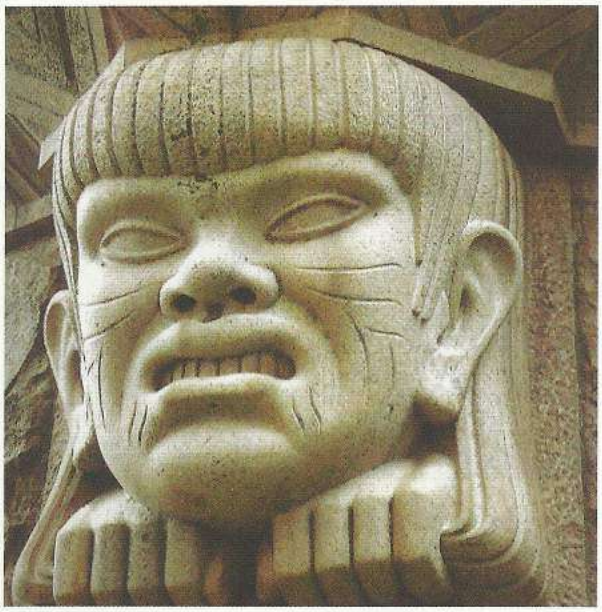
Um Leão Guardião dos Portais

Em santuários xintoístas, ao invés dos Kongo *Rikishi*, há estátuas de cães-leões (chamados *Shishi* ou *Komainu*) ou raposas, geralmente com o mesmo significado de boca aberta e boca fechada. O Leão é outro animal muito associado ao Caminho de SHIN.

Yaksha Wat, no Templo de Chiang Mai. Este guardião é encontrado em alguns santuários da Tailândia, considerado o protetor da entrada dos Templos.

Carranca é uma escultura com forma humana ou animal, produzida em madeira e utilizada a princípio na proa das embarcações que navegam pelo rio São Francisco. Espalhou-se no Brasil como uma forma de arte popular, sendo vendida em feiras e lojas de produtos artesanais. Sua função é a de espantar os maus espíritos da embarcação.

Todos estes tipos de proteção do Templo podem ser associados ao Caminho de SHIN, mas note que a manifestação deste Caminho é mais próxima da vida cotidiana do que você imagina! Seguranças de boate, porteiros de prédio, leões de chácara, interfones, catracas e todo tipo de dispositivo que controle a entrada e saída de pessoas faz parte desta energia.



Uma Carranca esculpida na forma de cabeça de índio, colocada como gárgula na Catedral de Porto Alegre, exemplo de sincretismo religioso.

Cérbero

Na mitologia grega, Cérbero ou Cerberus (em grego, *Kerberos* = demônio do poço) era um monstruoso cão de três cabeças que guardava a entrada do Hades, o Reino Subterrâneo dos mortos, deixando as almas entrarem, mas jamais saírem e despedaçando os mortais que por lá se aventurassem.

Cérbero era filho de Tífon (ou Tifão) e Equídina, irmão de Ortros e da Hidra de Lerna. Da sua união com Quimera, nasceram o Leão da Nemeia e a Esfinge.

Note que Caronte trabalha na energia de TAV, agindo como Psicopompo, enquanto Cérbero trabalha na energia de SHIN, o Guardião.

Exu Tranca-Ruas

Grande Guardião dos terreiros, o Exu compreende as entidades que trabalham na linha de Hod, atuando como principais protetores dos Templos, professores e instrutores tanto das entidades quanto dos consulentes.

São os Guardiões, são os espíritos responsáveis pela disciplina e pela ordem no ambiente. São trabalhadores que se fazem respeitar pelo caráter forte e pelas vibrações que emitem naturalmente. Eles se encontram em tarefa de auxílio. Conhecem profundamente certas regiões do submundo astral e são temidos pela sua rigidez e disciplina. Formam, por assim dizer, a nossa força de defesa, pois vocês não ignoram que lidamos, em um número imenso de vezes, com entidades perversas, espíritos de baixa vibração e verdadeiros marginais do mundo astral, que só reconhecem a força das vibrações elementares, de um magnetismo vigoroso, e personalidade forte que se impõem. Essa é a atividade dos guardiões.

Sem eles, talvez, as cidades estivessem à mercê de tropas de espíritos vândalos ou nossas atividades

Cerberus, em pintura de William Blake.

estivessem seriamente comprometidas. São respeitados e trabalham à sua maneira para auxiliar quanto possam. São temidos no submundo astral, porque se especializaram na manutenção da disciplina por várias e várias encarnações. Muitos do próprio culto confundem os Exus com outra classe de espíritos, que se manifestam à revelia em terreiros descompromissados com o bem.

Tal qual Hermes, os Exús fazem a comunicação entre os homens e os Orixás. Nenhuma gira pode ser aberta se o exu não autorizar. Ele é sempre o primeiro orixá a ser saudado e o último a se despedir.

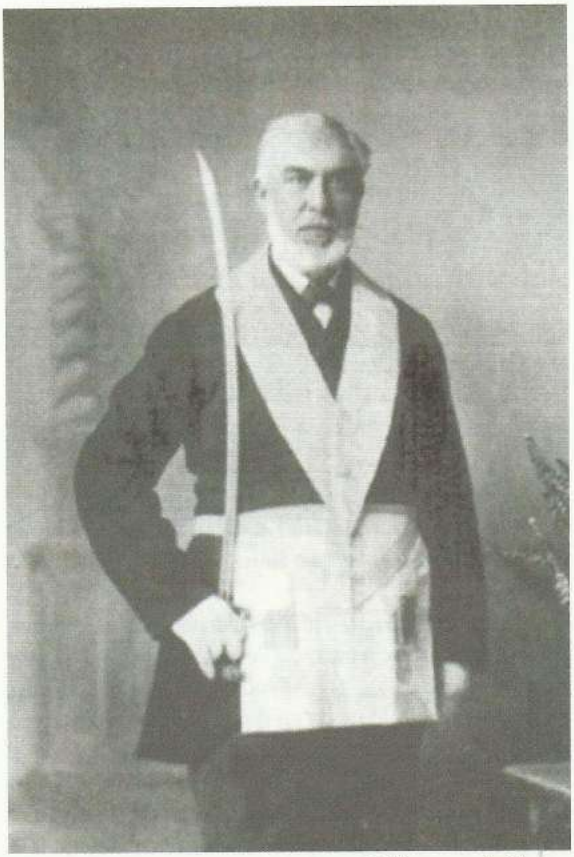
Heimdall

Na mitologia nórdica, *Heimdallr*, ou Heimdall é um deus que possui o retumbante chifre Gjallarhorn e cavalga o Cavalo-Guará dourado Gulltoppr, além de possuir dentes de ouro, e é filho de nove mães. Heimdallr é atestado como portador da presciência, visão aguçada e audição, é descrito como "*O mais brilhante dos deuses*", e mantém o relógio para o início do Ragnarök ao beber muito hidromel em sua morada, *Himinbjörg*, localizada onde a ponte arco-íris Bifröst queima ao encontrar-se com o céu.

Simbolicamente, Heimdall é filho das nove Esferas da árvore da Vida e o Guardião da Entrada do Reino dos Deuses. Correspondente a Saturno (o Planeta que rege o Caminho de Tav), Heimdall pode observar todo o Mundo Terreno (Midgard, ou Malkuth) e autorizar a entrada de quem for merecedor.

Guarda Externo e Interno

Em todas as ordens iniciáticas a presença de um "espadachim" é visível, ele representa a proteção da força, perante os inimigos da ordem e aqueles que almejam profanar e destruir as ordens; guarda-externo, sentinela, irmão cobridor, guarda do templo...são muitos os nomes mas a função é uma proteger o lado de dentro daqueles que chegam e aqueles que se encontram do lado de fora.



Na Maçonaria, o Primeiro Vigilante trabalha na energia de Hod. Durante a abertura dos trabalhos, a Primeira Função em Loja do Vigilante é verificar se o Templo está protegido. quem faz esta verificação é o Guarda Interno, que transita na energia de SHIN neste momento, fechando o Templo Maçônico fisica e astralmente. A partir deste momento, nenhuma energia intrusa consegue invadir os trabalhos maçônicos.

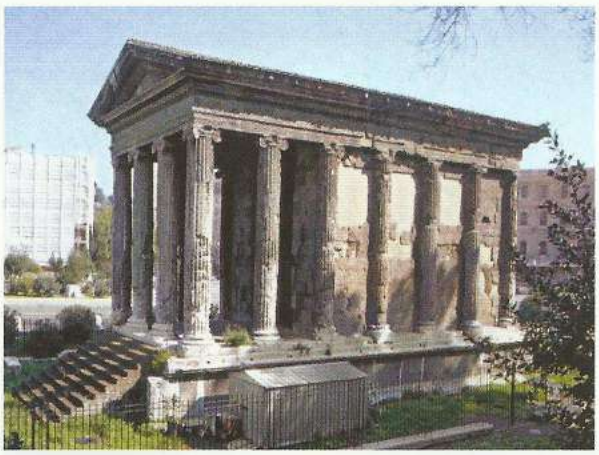
Portunus

Deus Romano responsável por *proteger e resguardar os armazéns e galpões de produtos.* Também presidia sobre as marés, auxiliando Netuno. Portunus possuía atribuições muito importantes, visto que os armazéns ficavam diretamente ligados aos mares, a entrada e saída de barcos das cidades e ao controle de alfândega.

De seu nome surgem os radicais para duas palavras importantíssimas: "Porta" e "Porto". Por presidir as marés e a entrada e saída dos barcos, a palavra "Oportuno" como "tempo certo" para realizar uma ação também tem origem nele.

Portunus tem uma certa correlação com o deus Janus, embora Janus seja o deus das "passagens" enquanto Portunus é o Guardião das Portas.

Portunus zelava pela qualidade dos produtos que entravam na cidade e também pela segurança dos produtos armazenados em seus galpões.



Templo de Portunus, em Roma

Cancelas, barreiras, alfândegas, bilheterias, aduaneiras, cobradores, hostess, seguranças de bancos... todos os postos e barreiras onde você precisa mostrar algum documento, bilhete, permissão, ingresso ou certificado para avançar são domínios da energia de SHIN.

O Método Científico

Esta "seleção" típica do Caminho de SHIN também pode ser aplicada a outras situações em nossa vida prática. Uma delas é o Método Científico.

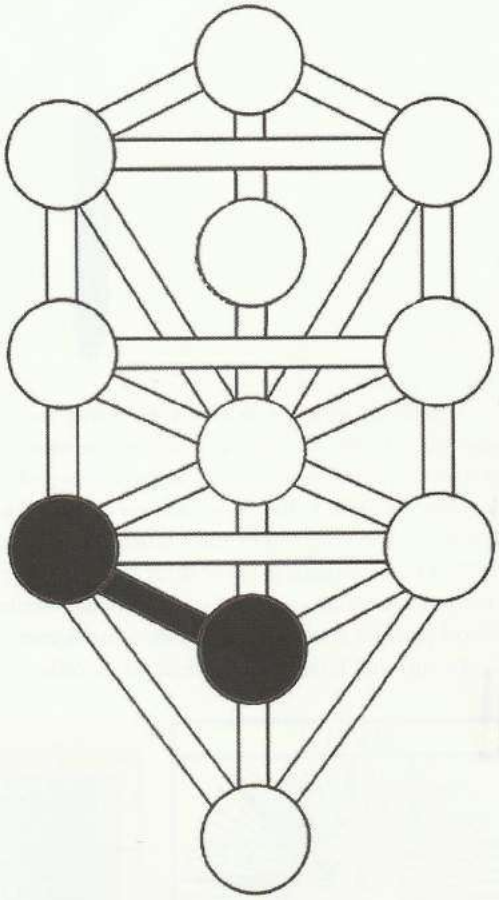
O método científico é um conjunto de regras básicas de como se deve proceder a fim de produzir conhecimento dito científico, quer seja este um novo conhecimento quer seja este fruto de uma integração, correção (evolução) ou uma expansão da área de abrangência de conhecimentos pré-existentes.

Na maioria das disciplinas científicas consiste em juntar evidências empíricas verificáveis baseadas na observação sistemática e controlada, geralmente resultantes de experiências ou pesquisa de campo (Malkuth) - e analisá-las com o uso da lógica (Hod).

Para muitos autores o método científico nada mais é do que a lógica aplicada à ciência.

Cientistas passando as informações coletadas em Malkuth pelo crivo de Hod.

RESH



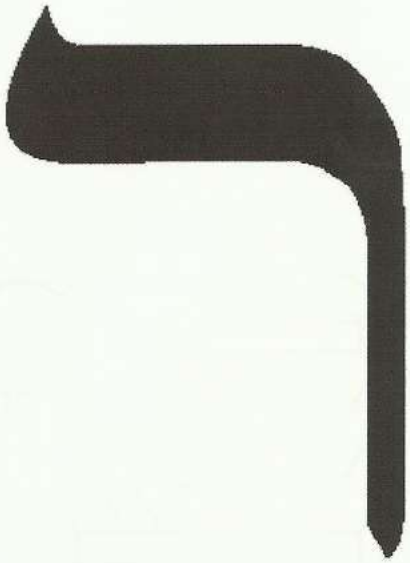
Título: o Sol Brincalhão.
Inteligência: Inteligência Coletiva.
Posição: Une as Esferas Hod a Yesod.
Significado: Cabeça.
Valor Gemátrico: 200.
Anjo: Raphael.
Qliphoth: Raflifu.
Runa: Sowelo.
Cor: Laranja.
Incenso: Canela.
Animais: Leão, Águia, Cigarra
Seres lendários: Will´o´Wisp (Fogo-Fátuo).
Pedras: Jacinto Amarelo.
Plantas: Girassol, Laurel.
Árvore: Loureiro.
Correlação: Sol.
Arcano do Tarot: O Sol
Correspondência: Sistema Circulatório.
Doenças: Problemas Circulatórios.
Poderes: Ganhos e Prosperidade.
Símbolos: Lamen, Talismãs.
Rituais: o Estudo da Personalidade.

O 30º Caminho é o da INTELIGÊNCIA COLETIVA e os astrólogos deduzem por meio dela o juízo das estrelas e dos signos celestiais e desenvolvem suas ciências de acordo com as regras do movimento das estrelas. Resh compreende e dá forma para as visões de Yesod.

O 30º Caminho é o que une a Visão da Mecânica do Mundo com a Visão do Esplendor; liga a mente inconsciente de Yesod com a mente concreta de Hod.

Este é um caminho mental de iluminação unido à Astrologia, Alquimia, Símbolos, Arquétipos, Signos e todo tipo de representação pictográfica.

A antiga Astrologia, especialmente a dos caldeus, tinha um caráter profético, baseado especialmente na intuição. Como diz o texto Yetziratico, as estrelas contemplam aos homens desde as alturas dos céus e nelas o homem busca a explicação do seu destino, em contraposição com a ciência que trata de explicar as leis de causa e efeito, desde o ponto de vista das leis físicas.



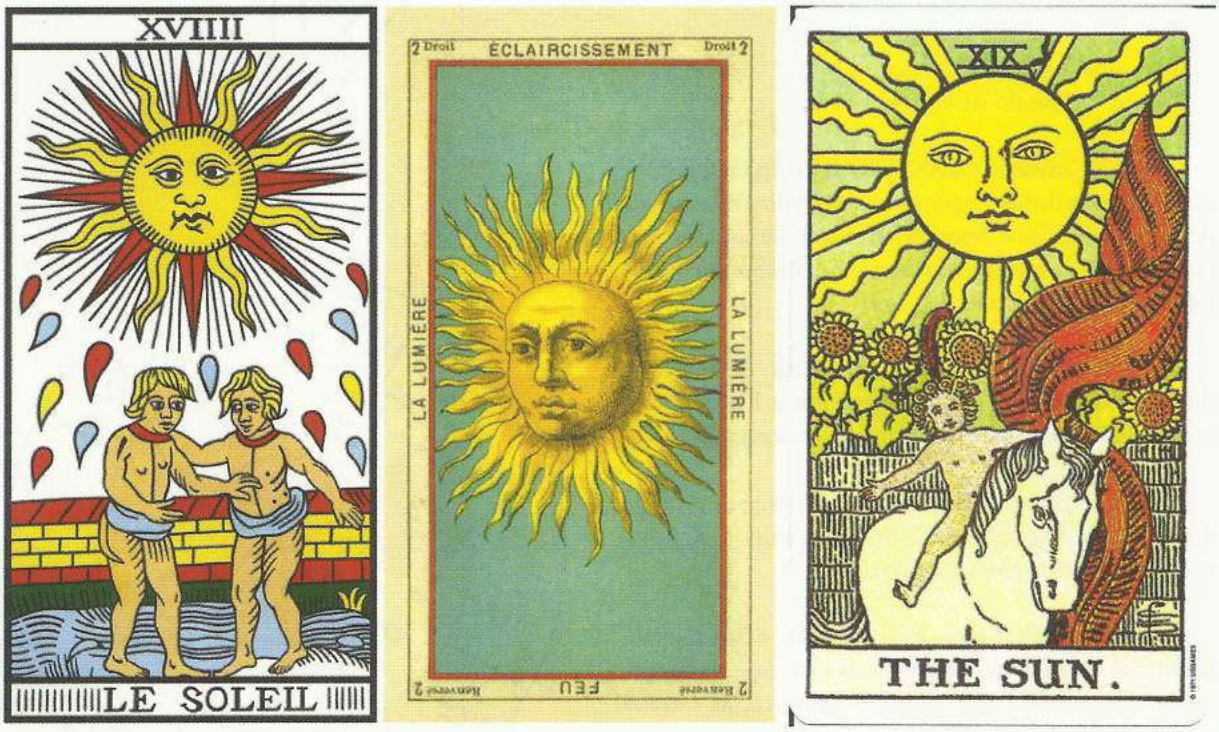
Este Caminho sugere a necessidade de trazer à consciência aspectos inconscientes pela avaliação da escala de valores, objetivação das capacidades construtivas e benéficas interiorizadas, compreensão e, consequentemente, a erradicação dos aspectos negativos reprimidos.

No Caminho da Serpente, os Caminhos são percorridos em direção ascendente, quando o iniciado transfere sua consciência desde o nível em que se encontra ao imediato superior, em busca de maior conhecimento, que incorpora a seu nível normal ao realizar seu regresso, simbolizado pela jornada descendente do Caminho (Caminho da Pomba). O iniciado precisa realizar estas idas e vindas muitas vezes para conscientizar totalmente todas as experiências as quais é submetido durante uma vida. Como eu costumo comentar em cursos: "Quanto tempo demora a se aprender Kabbalah?" "Algumas vidas".

A natureza intuitiva da esfera de Yesod, do nível psíquico da Arvore da Vida sob a influência lunar, por tanto receptiva e refletora, neste Caminho recebe reflexos intelectuais emanados dos processos mentais de Hod. O Triângulo Cabalístico tem seu vértice em Tiferet, a Essência. Desta maneira, pode-se dizer que o trajeto por este caminho ilumina o que está escondido nas sombras de Yesod para ser compreendido com a inteligência de Hod, por meio da Essência Harmoniosa de cada um.

Yesod, a Mecânica do Universo, é a tesouraria das imagens psíquicas que precisam ser corrigidas pelos processos mentais, através da energia de Hod para serem compreendidas. É a maneira pela qual compreendemos os deuses, daí sua relação direta com a ideia de que os Deuses de Hod são "*mensageiros entre os deuses e os humanos*".

RESH também pode ser utilizado para se compreender a Esfera Psíquica, daí sua importantíssima



Três versões do Arcano do SOL: Marseille (1690), Etteilla (1780) e Rider-Waite (1904). Em comum nas três cartas está o rosto estampado no Sol, representando a letra Resh (Cabeça).

correlação com a Magia, a Semiótica e a Psicologia. A letra de RESH, que significa "Cabeça", nos explica sua importância para a compreensão da própria Árvore da Vida. Um corpo sem cabeça é um corpo morto, da mesma maneira que estudar a Árvore da Vida sem compreender seus símbolos é um estudo estéril.

A letra de RESH é a chave deste Caminho do Raciocínio do Intelectualizado. Simboliza o Pensamento e encerra em sentido hieroglífico a facilidade de sentir, querer e pensar, porque é a reflexão e a repetição.

Outro atributo deste Caminho é o Sol que encerra seu significado Espiritual. A influência psicológica e iluminadora do sol se manifesta neste Caminho como princípio da vida, luz e radiação. Estando em conexão com a consciência de Tiferet, o conhecimento da individualidade, do sublime e esplendoroso, trazendo para o estudioso os mais elevados níveis de espiritualidade.

O Sol representa a maior expressão do Eu Superior; desperta a força criativa, a autoconfiança e a liderança. Os aspectos desequilibrados do sol aparecem nesta senda como arrogância, egoísmo, covardia e esterilidade. O sol é a representação aparente da fonte da vida, que pode ser caracterizado pela mão direita levantada, mostrando a palma. A própria vida leva à morte, em uma repetição eterna dos ciclos. Somente o conhecimento e a sabedoria fazem o homem livre.

Examinemos dois Arcanos do Tarot, sob as óticas da Escola de Marselha e do brilhante autor Edward Waite. Em Marselha, o 19º Arcano mostra um Sol maravilhoso, iluminado, do qual a vitalidade cai, gotas do ouro, iluminando um recinto murado onde um menino e uma menina brincam. As crianças representam a separação do sexo. A parede de pedra simboliza as leis, quais governam e limitam a evolução humana, sua responsabilidade na observação das mesmas. Waite colocou em seu Tarot um labirinto, do qual emerge triunfante uma criança montada em um cavalo branco, carregando a bandeira da vitória, simbolizando o triunfo diante da escuridão.

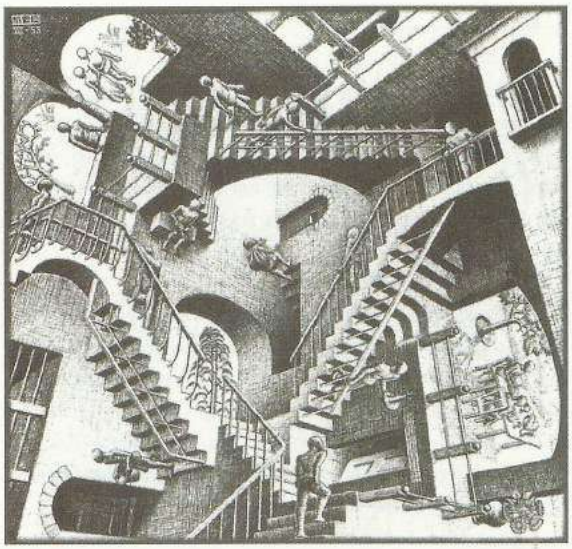
O 19º Arcano tem como título esotérico: *Senhor do Fogo do Mundo*, de onde emana as forças da Vida, Luz e Amor sobre a humanidade. Este Arcano resume a teoria do 30º Caminho.

A Passagem pelo Portal de RESH

Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por RESH pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

Semiótica

Semiótica é uma matéria tão complexa na faculdade que brincamos que deveria haver um curso apenas para explicar o que significa esta palavra. Foi a paixão pela semiótica que me levou ao estudo comparado das religiões e, posteriormente, o estudo comparado dos rituais e símbolos dentro da magia e muitos anos depois, este livro que você agora tem em mãos. Tentarei resumir o que significa Semiótica em alguns parágrafos.



A Semiótica , é a ciência geral dos signos e o processo que estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas sígnicos, isto é, sistemas de significação. Ambos os termos são derivados da palavra grega *Semeion* (signo), havendo, desde a antiguidade, uma disciplina médica chamada de "*Semiologia*" que é o sinônimo de Semiótica, a ciência geral dos signos que estuda todos os fenômenos de significação e foi usada pela primeira vez em Inglês por Henry Stubbes (1670), em um sentido muito preciso, para indicar o ramo da ciência médica dedicado ao estudo da interpretação de sinais. John Locke usou os termos *Semeiotike* e *Semeiotics* no livro 4, capítulo 21 do *Ensaio Acerca do Entendimento Humano* (1690).

Mais abrangente que a linguística, a qual se restringe ao estudo dos signos de comunicação, ou seja, do sistema de símbolos da linguagem verbal, esta ciência tem por objeto qualquer sistema sígnico - Artes visuais, Música, Fotografia, Cinema, Culinária, Vestuário, Gestos, Religião, Ciência, etc.

Surgiu, de forma independente, na Europa e nos Estados Unidos. Mais frequentemente, costuma-se chamar "*Semiótica*" à ciência geral dos signos nascidas do americano Charles Sanders Peirce e "*Semiologia*" à

vertente europeia do mesmo estudo, as quais tinham metodologia e enfoques diferenciados entre si.

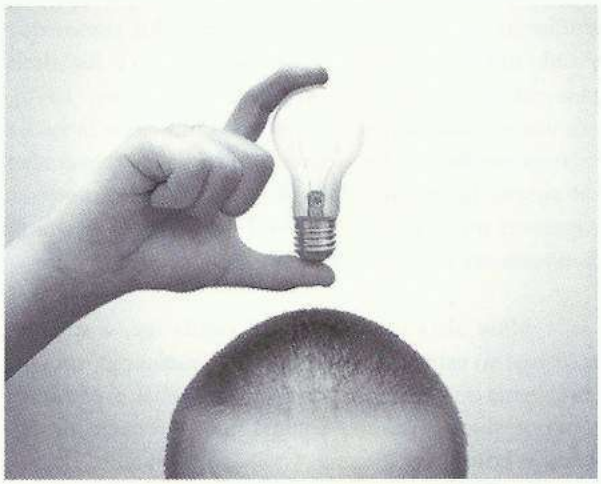
Na vertente Europeia o Signo assumia, a princípio, um caráter duplo, composto de dois planos complementares - a saber, a *Forma* (ou Significante), aquilo que representa ou simboliza algo e o *Conteúdo* (ou Significado do que é indicado pelo Significante) - logo a Semiologia seria uma ciência dupla que busca relacionar uma certa Sintaxe (relativa à forma) a uma Semântica (relativa ao conteúdo).

Mais complexa que a Vertente Europeia, em seus princípios básicos, a Vertente Peirciana considera o signo em três dimensões, sendo o Signo, para esta, *Triádico*. Ocupa-se do estudo do processo de significação ou representação, na natureza e na cultura, do conceito ou da ideia.

Posteriormente, teóricos europeus como Roland Barthes e Umberto Eco preferiram adotar o termo *Semiótica*, em vez de *Semiologia*, para a sua teoria geral dos Signos, tendo, de fato, Eco se aproximado mais das concepções Peircianas do que das concepções Européias de origem em Saussure e no Estruturalismo de Roman Jakobson.

Eureka!

RESH é o Caminho da descoberta, da análise e da síntese na qual todo o problema é dividido em partes menores, avaliado através do pensamento lógico e, finalmente, uma solução para o problema é encontrada.

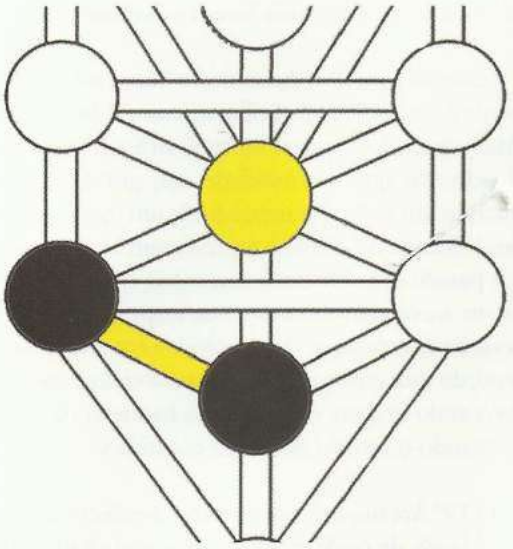


Todo o processo intelectual abstrato que esteja ligado à imaginação e raciocínio passa por este Caminho. RESH interpreta símbolos e faz correspondências. Sem o Caminho de RESH, este livro inteiro não faria nenhum sentido!

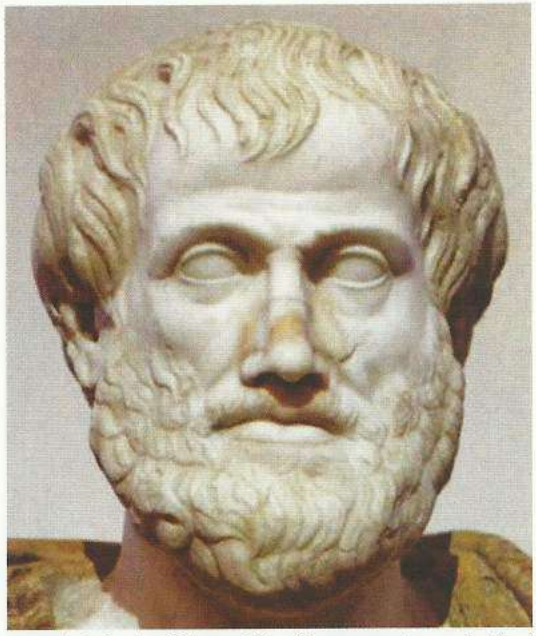
Elementar, meu caro Watson!

A Lógica

A Lógica é o estudo filosófico do raciocínio válido. Utilizada em atividades mais intelectuais, a lógica é usada principalmente nas disciplinas de filosofia, matemática, semântica e ciência da computação. Ela examina de forma genérica as formas que a argumentação pode tomar, quais dessas formas são válidas e quais são falaciosas. Em filosofia, o estudo da lógica aplica-se na maioria dos seus principais ramos: metafísica, ontologia, epistemologia e ética. Na matemática, estuda-se as formas válidas de inferência de uma linguagem formal. Por fim, a lógica também é estudada na teoria da argumentação.

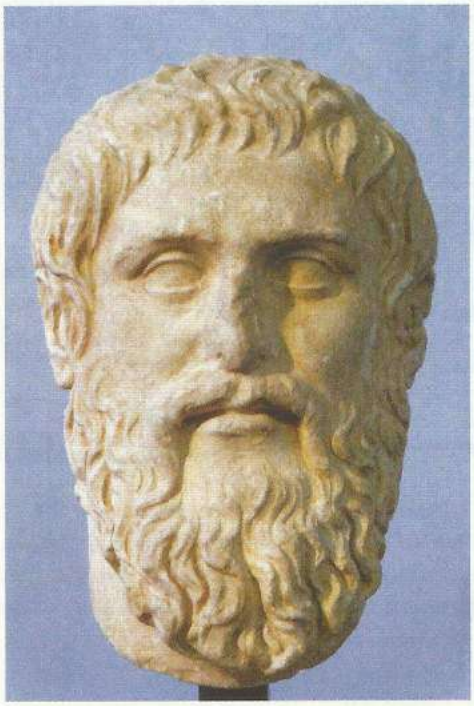


A lógica foi estudada em várias civilizações da Antiguidade. Na Índia, a *Nyaya* (recursão silogística)remonta a 1900 anos atrás. Na China, o *Moísmo* e a Escola dos Nomes datam de à 2200 anos atrás. Na Grécia Antiga a lógica foi estabelecida como disciplina por Aristóteles, com a sua obra Organon. Ele dividiu a lógica em formal e material. O estudo da lógica era parte do *Trivium Clássico* (Gramática, retórica e Lógica), juntamente com a gramática e a retórica.

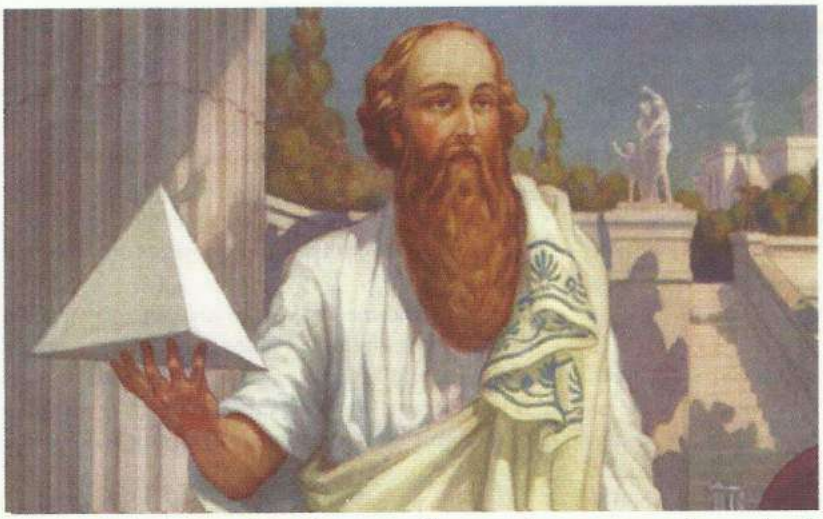


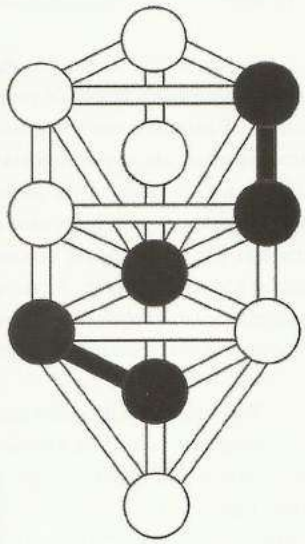
Aristóteles foi um filósofo grego, aluno de Platão e professor de Alexandre, o Grande. Seus escritos abrangem diversos assuntos, como a física, a metafísica, as leis da poesia e do drama, a música, a lógica, a retórica, o governo, a ética, a biologia e a Zoologia. Juntamente com Platão e Sócrates (professor de Platão), Aristóteles é visto como um dos fundadores da filosofia ocidental. Em 343 AC torna-se tutor de Alexandre da Macedônia, na época com 13 anos de idade, que será o mais célebre conquistador do mundo antigo. Em 335 a.C. Alexandre assume o trono e Aristóteles volta para Atenas, onde funda o Liceu.

Do ponto de vista Hermético, a Lógica utiliza-se da Essência da Harmonia (TIFERET) para obter a análise racional (HOD) dentro da abstração (YESOD). É somente através do filtro da essência que podemos peneirar aquilo que é verdadeiro daquilo que é falacioso. Como podemos observar na Geometria Sagrada, Tiferet ilumina o Caminho de RESH através da lógica, fazendo sua sombra se manifestar na matéria através do Método Científico.



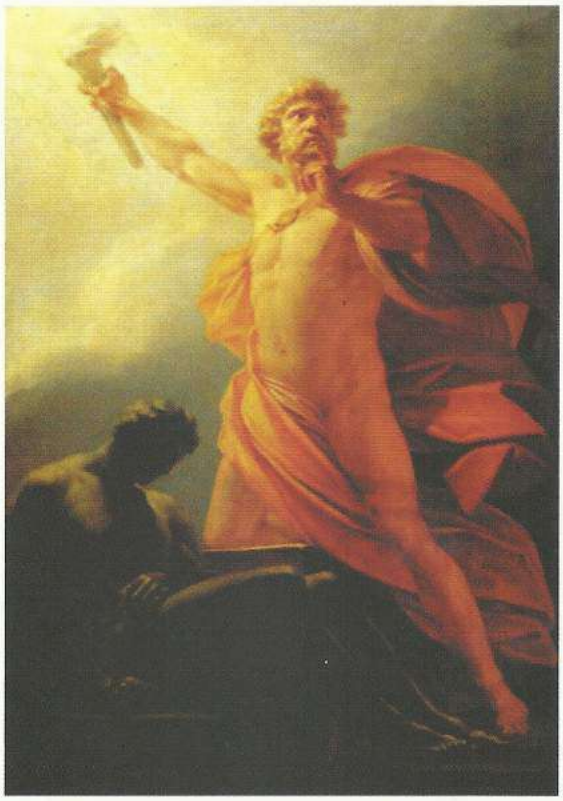
Platão, esculpido por Silanion, em 370 AC





Através dos Mestres e Hierofantes, como Pitagoras, a busca constante pelo aprendizado e pelas Chaves que vemos em VAV é refletida no conhecimento aplicado de RESH. Falaremos mais sobre isso no Caminho de VAV.

Ilustração "Margarita Philosophica", de 1503. Os dois cães "veritas" e "falsitas" correm atrás da lebre "problema", a lógica apressa-se armada com a sua espada Syllogismus. Em baixo, à esquerda, encontra-se Parménides, graças a quem a Lógica foi introduzida na Filosofia.



Prometeu, por Heinrich Friedrich (1817). Personagem que traz características de HOD, Prometeu pode ser associado a Lúcifer como o "Portador da Luz"

Prometeu

Na Mitologia grega, Prometeu foi um defensor da humanidade, conhecido por sua astuta inteligência. O mito de Prometeu foi abordado por diversas fontes antigas.

Segundo Hesíodo foi dada a Prometeu e seu irmão Epimeteu a tarefa de criar os homens e todos os animais. Epimeteu encarregou-se da obra e Prometeu encarregou-se de supervisioná-la. Na obra, Epimeteu atribuiu a cada animal os dons variados de coragem, força, rapidez, sagacidade; asas a um, garras outro, uma carapaça protegendo um terceiro, etc. Porém, quando chegou a vez do homem, formou-o do barro. Mas como Epimeteu gastara todos os recursos nos outros animais, recorreu ao seu irmão Prometeu.

Este roubou o fogo dos deuses e deu-o aos homens. Isto assegurou a superioridade dos homens sobre os outros animais. Todavia o fogo era exclusivo dos deuses. Como castigo a Prometeu, Zeus ordenou a Hefesto que o acorrentasse no cume do monte Cáucaso, onde todos os dias uma águia (ou corvo) dilacerava o seu fígado que, todos os dias, se regenerava.

O Nascer do Sol

A Associação do Caminho de RESH com o Nascer do Sol pode ser traçada até as culturas mais antigas. A ideia de que a Noite (Yesod) era o Reino dos Sonhos e dos devaneios provenientes da imaginação onírica, o Sol representava a luz capaz de distinguir entre o real e o imaginário.

A partir deste pensamento, coloca-se que o Nascer do Sol era o ponto de Vigília onde todos aqueles símbolos trazidos do subconsciente poderiam ser vistos sob a luz do Astro-Rei. Durante a noite, a Lua e as Estrelas poderiam cintilar, trazendo luz suficiente para enxergarmos as sombras e a movimentação das figuras, mas apenas a luz do sol traria suas cores e contornos reais.

Metaforicamente, o Sol, cujo vértice do triângulo é Tiferet, ilumina a intuição e todos os símbolos trazidos do inconsciente de Yesod com a luz da Razão e das formas de Hod. Durante a Aurora, ambas as forças se combinam e se mesclam, permitindo o acesso aos dois universos.

Ushas

Deusa da Aurora na Mitologia Hindu, retratada no Rig Veda como a Senhora das Auroras, cuja presença afasta

os maus espíritos. É retratada como uma bela donzela que anda em uma carruagem dourada puxada pelos céus.

Eos

Normalmente citada como de longos cabelos louros e unhas tingidas de rosa com uma carruagem purpúrea puxada por dois cavalos alados, Lampo e Faetonte, com arreios multicolores. Ágil e graciosa, é munida de asas nos ombros e nos pés.

Eos, por Evelyn de Morgan (1895)

Essa caracterização expressa seu caráter de jovem caprichosa e despreocupada, que vive amores intensos e efêmeros. Eos tem, como principal função, abrir as portas do céu para a carruagem de Hélio, o deus do Sol, sendo assim a deusa do amanhecer (Quando a carruagem de Hélio está saindo, e o Sol está nascendo) e do entardecer, mais especificamente, o pôr do Sol (Quando a carruagem de Hélio está voltando, e o Sol está se pondo).

Responsável também pelo brilho do Sol e das tonalidades do Céu, Eos é a deusa que desperta as pessoas e criaturas dos mais profundos sonhos e derrama orvalho nas folhas, sendo mais conhecida por ser a deusa especialmente do amanhecer.

Aurora

Aurora era a deusa romana do amanhecer, equivalente à grega Eos. Aurora é a palavra latina para amanhecer. Aurora renovava-se todas as manhãs ao amanhecer e voava pelos céus anunciando a chegada da manhã. Tinha como parentes um irmão, Hélio, deus do Sol, e uma irmã, Selene, deusa da Lua e da Caça.

Aurora e Tithonus, por Francesco de Mura (1780)

Também tinha muitos maridos e quatro filhos, os ventos Norte, Leste, Oeste e Sul, um dos quais foi morto (Leste). Um de seus maridos era Tithonus, a quem ela havia inicialmente tomado como amante.

Aurora pediu a Júpiter para conceder a imortalidade a Tithonus, no entanto, deixou de pedir-lhe a juventude eterna. Com isso, Tithonus acabou envelhecendo eternamente.

No "*Hino Homérico a Afrodite*", é dito que Aurora o coloca em uma sala fechada, onde ele se torna cada vez mais ininteligível, acabando por se tornar apenas o ruído causado pelas cigarras.

A Saída do Labirinto

O Labirinto é tradicionalmente o símbolo do inconsciente. Mergulhado no Labirinto, o Herói precisa encontrar a saída ou permanecer perdido para sempre.

Neste cenário, encontrar a saída do Labirinto é a única maneira do herói conseguir retornar ao mundo exterior, carregando consigo o tesouro que buscava.

O Labirinto, com seus caminhos rebuscados e becos sem saída, representa o mergulho em Yesod na busca pelos símbolos que serão trazidos à luz pela compreensão através da biblioteca de Hod. Encontrar o *Fio de Ariadne* representa ter uma guia segura para retornar ao mundo da razão trazendo consigo as imagens traduzidas.

O Herói ou iniciado caminha no escuro, munido muitas vezes apenas de uma tocha ou lamparina que ilumina o tortuoso caminho. Ele precisa confiar nos instintos durante o mergulho no labirinto, mas o fio de ouro é a saída segura daquele emaranhado de túneis.

Da mesma forma, apenas o conhecimento dos símbolos corretos faz com que o iniciado consiga trazer à consciência a compreensão das energias com as quais se envolveu no sonho, viagem xamânica ou meditação.

A Trilha de Pedras e Pão

Análogo ao fio de Ariadne, a trilha de pedras e a trilha de miolos de pão é utilizada na fábula "João e Maria" de maneira a marcar o caminho que os dois irmãos fazem com seus pais até o interior da floresta, para garantir que pudessem retornar.

Inicialmente, João recolhe consigo algumas pedrinhas brancas e vai deixando-as pelo caminho, utilizando posteriormente a luz da lua para conseguir encontrar o caminho de volta para casa.

Infelizmente, a segunda trilha, por ser feita de pão, acaba devorada pelos pássaros da floresta, deixando João e Maria perdidos.

A Remoção dos Véus

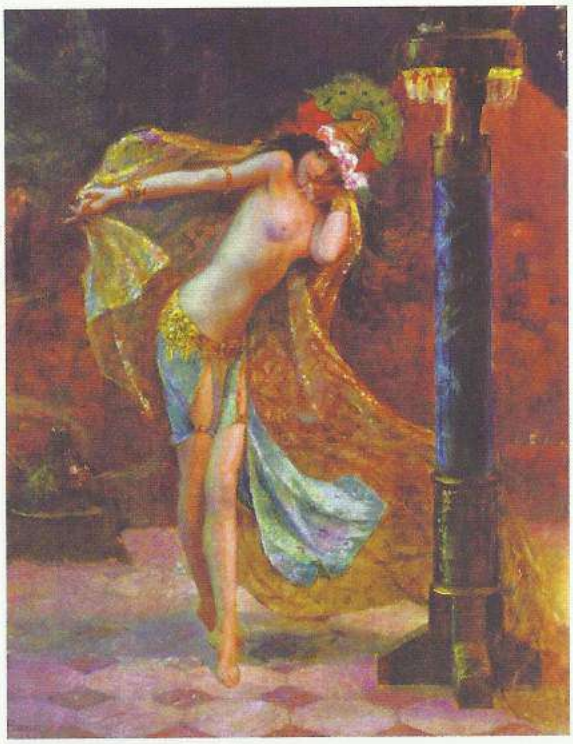
Texto de Fernanda Luogo

"Assim como uma caverna lacrada que muitas vezes impede a passagem da luz, os véus de Maya impedem um contato mais profundo com a realidade.

A bailarina Maya dança com os sete véus numa apresentação épica. Com passos graciosos e gestos envolventes, cativa e hipnotiza completamente as pessoas... Maya joga um véu de cada vez e termina encobrindo toda a platéia.

Cena do filme Labirinto (1986)

No início, todos ainda podem perceber a sombra de Maya se movimentando, ouvir nitidamente a música, sentir claramente o aroma de almíscar no ar. Mas, pouco a pouco, conforme os véus vão se acumulando, a platéia vai perdendo completamente a noção do real, terminando por fim completamente cega".



Dança dos Véus, por Gaston Busiere (1925)

Quando nascemos, nossos sentidos estão puros, límpidos e alinhados com a fonte, mas à medida que crescemos nos envolvemos em ilusões e mais ilusões, de forma que passamos a nos distanciar de nossa Verdadeira Essência. A dor, os traumas, as reprovações, as frustrações, a culpa entre tantos outros "véus" passam a nos entorpecer, nos anestesiando para a nossa própria realidade.

Passamos a ver o mundo não mais a partir de nossos olhos, mas do ponto de vista do sofrimento, do medo, da ira, da negatividade... E estes são apenas alguns dos muitos véus de Maya. Quanto mais longe de nossa Verdadeira Essência, maior é o sofrimento e maior é o engano.

O caminho de volta envolve a remoção dos véus. A libertação das camadas que nos distanciam de nossa mais pura realidade, de nossa real essência.

Mas o processo tem que ser gradual, ou seja, ou véus não devem ser retirados de uma vez, pois assim como a luz pode ser prejudicial à vista (depois de passar muito tempo acostumada a escuridão), a remoção súbita de todos os véus de uma só vez poderá também causar uma grande desestruturação.

À medida que retiramos uma das camadas que nos impedem de ver com clareza, ficamos mais próximos da verdade e adquirimos força e estrutura (física, psicológica, e emocional) para encararmos a etapa a seguir.

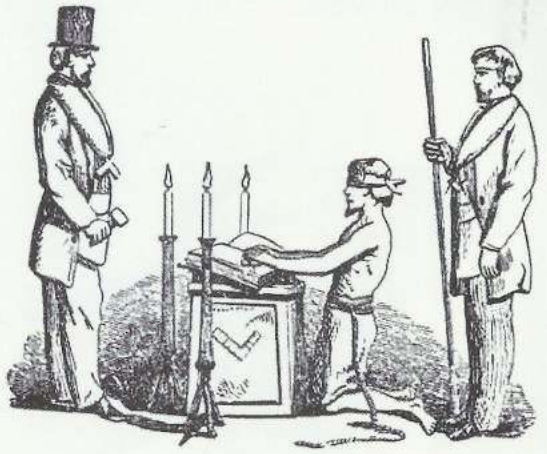
Retirar os Véus de Maya é um processo que chamamos de expansão da consciência. É, por assim dizer, uma INICIAÇÃO, um renascimento.

Tornar-se consciente é um processo que requer completo comprometimento, muita força de vontade, paciência, e fé.

Iniciação ao Grau de Aprendiz

Em Yesod, o Candidato entra nos portões do Templo para ser testado nos Quatro Elementos.

Ele permanece vendado durante toda a Iniciação. Caso passe nas provas, será reconhecido como Maçom diante de seus irmãos, e a venda, que representa a ignorância, será removida para que ele seja consagrado ao Grau de Aprendiz Maçom, ou Hod.



A remoção simbólica da venda é a entrega da LUZ, o primeiro passo para dentro da Loja Simbólica após a saída das Trevas de Yesod. O Véu removido de suas vistas possui o mesmo significado do Caminho de RESH e, ao final de sua jornada iniciática, o Candidato contempla o Livro da Lei (Tiferet).

A remoção da Venda corresponde à retirada dos Véus de Maya na Dança do Ventre.

A Golden Dawn

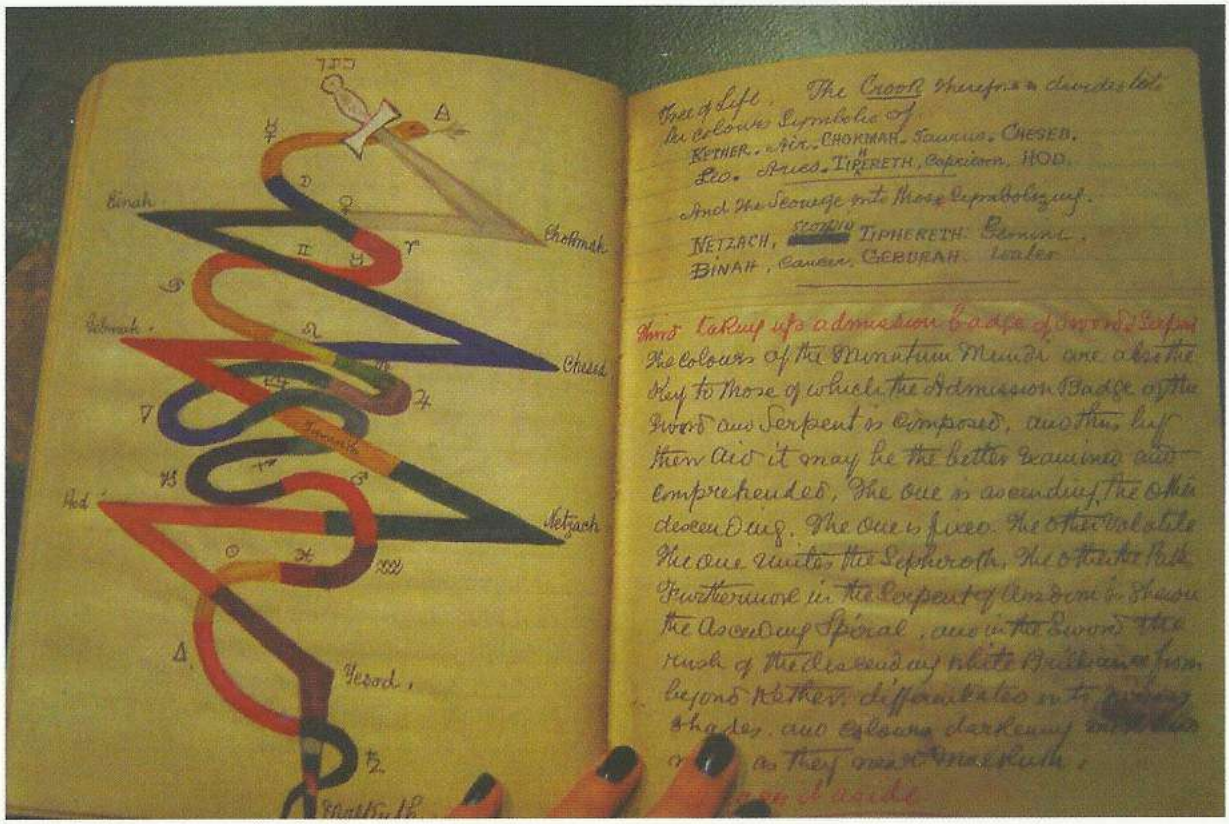
Desde o século XVII, na Inglaterra, tanto a Magia quanto a Astrologia, que eram pedras angulares do Ocultismo e haviam desempenhado, nos séculos anteriores, um importante papel no campo da compreensão do Universo, deixaram de ser intelectualmente aceitáveis, por força de processos históricos que culminaram no advento da Reforma e no posterior triunfo da Filosofia Mecânica. Ciência e Magia se dissociaram, enquanto a Astrologia tornou-se um conhecimento estagnado e tratado como superstição.

Mas no século XIX, esse cenário se alterou. A Inglaterra encontrava-se no auge de sua expansão imperialista, projetando-se e interagindo com os mais distantes recantos do planeta, o que tornava Londres uma metrópole culturalmente cosmopolita, receptiva a novas ideias e doutrinas. Será nesse cenário de efervescência cultural que o Ocultismo se reerguerá, até como um contra-ponto ao cientificismo (que o Positivismo consagraria como filosofia), com sua certeza no progresso da Humanidade guiada pelo racionalismo materialista da Ciência.

O ponto de partida para o ressurgimento do Ocultismo na Inglaterra foi a publicação de *Magus* (1801), livro de Francis Barrett, que é basicamente uma coletânea de escritos ocultistas medievais e renascentistas. A esse livro seguiram-se os escritos do francês, Eliphas Lévi, e de Kenneth Mackenzie, cuja grande aceitação em círculos intelectuais pode ser entendido como uma reação (notadamente no final do século) ao Positivismo e ao cientificismo, que haviam transformado o Agnosticismo em palavra de ordem, exigível a quem pretendesse ser tido como pessoa culta e sintonizada com os valores "superiores" de seu tempo.

É nesse cenário que a Europa verá despontar o Espiritismo, codificado pelo francês Allan Kardec; e que a russa Helena Blavatsky difundirá sua Teosofia, impregnada de Budismo tibetano e outros matizes da religiosidade oriental. É ainda nesse cenário que a Maçonaria multiplicará a quantidade de suas Lojas, atraindo artistas e intelectuais; e que a lenda rosacrucianista renascerá das cinzas, atestando que, mesmo quando confiante de resolver os problemas de sua vida na Terra, através da Ciência, o ser humano busca respostas para questões transcendentes, que se situam na esfera de sua vida espiritual, além do alcance científico.

O Termo *Aurora Dourada* foi escolhido justamente por representar o Nascer do Sol que conduziria da Noite de Yesod para o dia de Hod.



Anotações do Diário Mágico de William Butler Yeat

Liber Resh Vel Helios

Aleister Crowley dedicou um texto inteiro ao estudo deste Caminho. Segundo A *Syllabus of the Official Instructions of A.·.A.·.*, Liber Resh é "*uma instrução para saudação ao sol quatro vezes por dia, com o objetivo de treinar a mente na meditação, além de trazer a consciência da relação com o centro de nosso sistema; e para estudantes avançados tomarem contato com a Energia Espiritual do Sol e captar energia do mesmo*".

Aleister Crowley, 1912

Consiste de quatro adorações realizadas pelo mago ao longo de um dia, meditando no Sol em seu contínuo e rotineiro caminho.

Ao Nascer do Sol, voltado para o Leste:

"Saudações a Ti que és Rá em Tua Ascensão, sempre a Ti que és Rá em Tua Força, que viajaste sobre os Céus em Teu Barco ao Alvorecer do Sol. Tahuti erguido em Seu Esplendor na proa, e Ra-Hoor permanece no leme. Saudações à Ti, da Morada do Noite!"

Ao Meio Dia, voltado para o Sul:

"Saudações a Ti que és Ahathoor em Teu Triunfo, sempre a Ti que és Ahathoor em Tua Beleza, que viajaste sobre os Céus em Teu Barco ao meio-curso do Sol. Tahuti erguido em Seu Esplendor na proa, e Ra-Hoor permanece no leme. Saudações à Ti, da Morada da Manhã!"

Ao Pôr do Sol, voltado para o Oeste:

"Saudações a Ti que és Tum em Teu Triunfo, sempre a Ti que és Tum em Tua alegria, que viajaste sobre os Céus em Teu Barco ao pôr do Sol. Tahuti erguido em Seu Esplendor na Proa, e Ra-Hoor permanece no leme. Saudações à Ti, da Morada do Dia!"

À Meia Noite, voltado para o Norte:

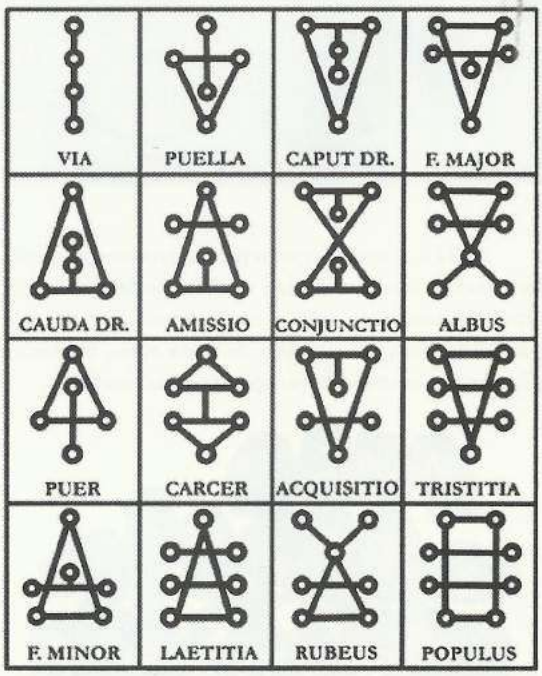
"Saudações a Ti que és Khepra em Teu Refúgio, sempre a Ti que és Khepra em Teu silêncio, que viajaste sobre os Céus em Teu Barco à Meia-Noite. Tahuti erguido em Seu Esplendor na Proa, e Ra-Hoor permanece no Leme. Saudações à Ti, da Morada do Entardecer!"

Oráculos

Podemos dividir os Oráculos em dois tipos: os de RESH, que podem ser codificados (ou seja, os que podem ser organizados na forma de um alfabeto simbólico, como o Tarot e as Runas) e os de TZADDI, que podem ser sentidos (cuja interpretação é tão pessoal e subjetiva que é impossível organizar um codex, como a leitura do Fogo, Bola de Cristal, Borra de Café, etc). Falarei sobre oráculos mais adiante.

A Geomancia

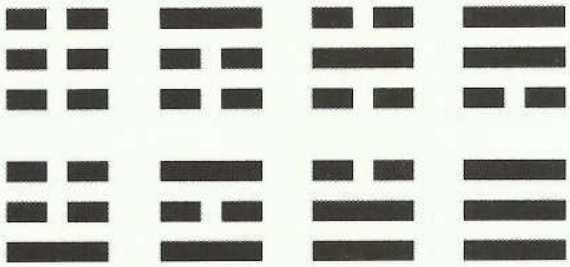
Considerado o primeiro oráculo simbólico a existir, seu uso data quase 6.000 anos atrás, junto com as primeiras escritas, mas especula-se que ele seja muito mais antigo do que isso. Pode ser considerado uma tentativa de "escrever as palavras dos deuses" utilizando 16 símbolos binários para transcrever o resultado da observação de pegadas de animais, pássaros, pedras encontradas ou arremessadas e traços na areia feitos durante um transe xamânico ou através do Estado Alterado de Consciência.



Sigilos dos 16 Símbolos da Geomancia: Via e Populus, Puella e Puer, Caput Draconis e Cauda Draconis, Fortuna Major e Fortuna Minor, Conjunctio e Carcer; Amissio e Acquisitio; Laetitia e Tristitia; Albus e Rubeus.

I-Ching

Os 64 Hexagramas do I-Ching são formados a partir da combinação de dois Trigramas. Existem, ao todo, oito trigramas, que são combinados dois a dois (totalizando, assim, 8x8 = 64 hexagramas).



A partir destas combinações, é possível estabelecer um alfabeto simbólico capaz de interpretar o subconsciente de acordo com as instruções contidas no *Livro das Mutações*, servindo como um portal de comunicação entre Yesod e Hod.

Runas

As 24 Runas tradicionais possuem correspondência direta com a Árvore da Vida e também podem ser usadas como comunicação entre o mago e seu Sagrado Anjo Guardião. Além do símbolo de cada runa, também é utilizada a geometria da posição de cada tirada.

O Tarot

Uma das melhores ferramentas divinatórias e de autoconhecimento existentes, sem dúvida nenhuma, é o Tarot. Suas 78 lâminas formam todo o alfabeto esotérico conhecido, trazendo em seu conteúdo a Kabbalah, Astrologia, Gematria e simbolismo hermético.

O Tarot é um alfabeto hermético completo, capaz de "traduzir" em símbolos e imagens a comunicação entre o consulente e seu Sagrado Anjo Guardião. Uma vez conhecidas as regras e o significado dos símbolos, o iniciado pode, então, realizar a leitura das cartas de acordo com o método estudado. A interpretação dos Arcanos traduz de maneira simbólica as energias astrais pertinentes naquele ponto do tempo-espaço.

O tarot possui 22 Arcanos Maiores e cada um deles é equivalente a um dos Caminhos da Árvore da Vida, 40 Arcanos Menores, que são 10 Esferas vezes 4 Elementos, além de 16 Arcanos de Corte, representando os Signos intermediários da Astrologia Hermética.

Por ser uma "chave" para se decifrar o subconsciente, o Tarot funciona como um portal perfeito do Caminho de RESH. Não apenas o Tarot, mas qualquer tipo de oráculo que seja baseado em um Alfabeto construído e racional, que pode ser codificado e decodificado.

Cartomancia

Além do baralho de tarot, pode-se utilizar as cartas profanas para o estudo adivinhatório e comunicação com o SAG. No baralho comum, utiliza-se do Ás ao Dez como a Esfera correspondente na Kabbalah e os Naipes como o Elemento correspondente. Os Arcanos da corte são personagens ou pessoas próximas da situação.

Baralho Cigano

Outro oráculo baseado em um alfabeto arbitrário. Chamado na Europa de *Baralho Lenormand*, veio para o Brasil junto com a corte portuguesa e rapidamente tornou-se conhecido como "baralho cigano".

Este baralho de 36 cartas possui características de RESH (seus símbolos arbitrários possuem correspondência em uma tabela) e características de TZADDI (utilização da intuição da médium e cartomante para a obtenção de símbolos e mensagens além da simples interpretação das cartas).

Interpretação de Sonhos

A Interpretação dos Sonhos, publicado em 1899 com a data 1900, é um livro de Sigmund Freud que aborda, na época da publicação de uma forma inovadora, os processos inconscientes, pré-conscientes e conscientes envolvidos nos sonhos, incluindo sonhar, recordar e relatar o sonho. O livro explica o argumento para postular o novo modelo do inconsciente e desenvolve um método para conseguir acesso ao mesmo, tomando elementos de suas experiências prévias com as técnicas de hipnose e com o tratamento da histeria através da técnica de associação livre, isto é, o paciente fala o que lhe ocorre no momento. Essa técnica foi transposta para as associações em relação ao conteúdo do sonho.

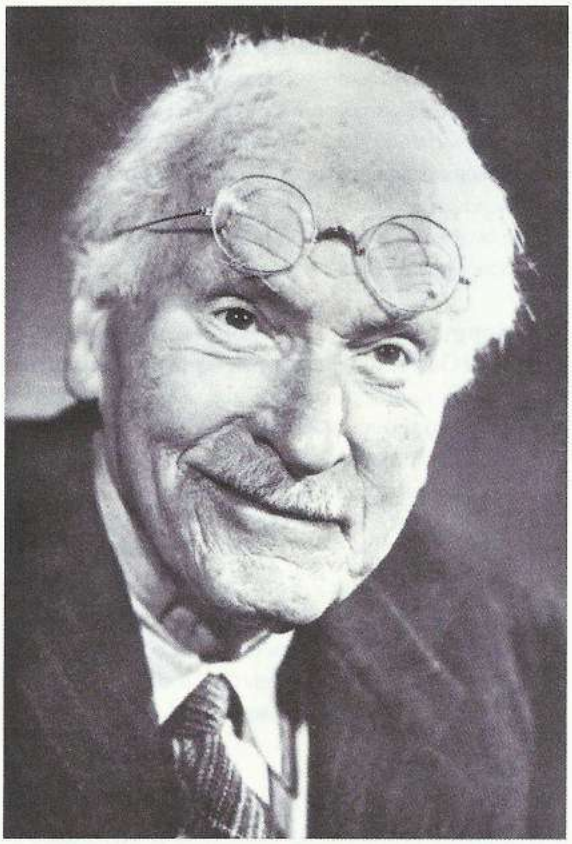
Jung

Carl Gustav Jung foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que fundou a psicologia analítica. Jung propôs e desenvolveu os conceitos da personalidade extrovertida e introvertida, arquétipos, e o inconsciente coletivo. Seu trabalho tem sido influente na psiquiatria e no estudo da religião, literatura e áreas afins.

O conceito central da psicologia analítica é a individuação - o processo psicológico de integração dos opostos, incluindo o consciente com o inconsciente, mantendo a sua autonomia relativa. Jung considerou a individuação como o processo central do desenvolvimento humano.

Ele criou alguns dos melhores conceitos psicológicos conhecidos, incluindo o arquétipo, o inconsciente coletivo, o complexo, e a sincronicidade. A classificação tipológica de Myers Briggs (MBTI), um instrumento popular psicométrico, foi desenvolvido a partir de suas teorias.

Universum, por Camille Flammarion (1888)



Jung via a psique humana como "de natureza religiosa", e fez esta religiosidade o foco de suas explorações. Ele é um dos maiores colaboradores contemporâneos conhecidos para análise de sonhos e simbolização. Embora exercesse sua profissão como médico e se considerasse um cientista, muito do trabalho de sua vida foi passado a explorar áreas tangenciais, incluindo a filosofia oriental e ocidental, alquimia, astrologia e sociologia, bem como a literatura e as artes. Seu interesse pela filosofia e ocultismo levaram muitos a vê-lo como um místico.

Psicologia

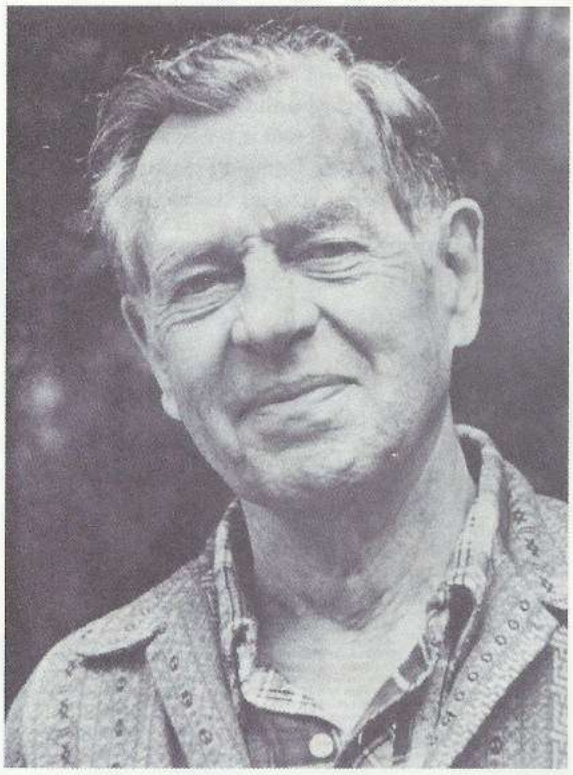
O legado moderno do Caminho de RESH, tenta explicar de maneira científica o funcionamento da mente humana. Não é considerada como "ciência" por boa parte da comunidade ortodoxa por sua impossibilidade de repetição de experimentos.

A Jornada do Herói

O monomito (às vezes chamado de "*Jornada do Herói*") é um conceito de jornada cíclica presente em mitos, de acordo com o antropólogo Joseph Campbell. Como conceito de narratologia, o termo aparece pela primeira vez em 1949, no livro de Campbell *The Hero with a Thousand Faces* (O Herói de Mil Faces). No entanto, Campbell era um conhecido estudioso da obra de James Joyce (em 1944 publicara, em co-autoria com Henry Morton Robinson, a resenha *A Skeleton Key to Finnegans Wake*, (Uma Chave-Mestra para Finnegan's Wake) e tomou emprestado o termo *Monomyth* (monomito) do conto Finnegan's Wake, do autor irlandês.

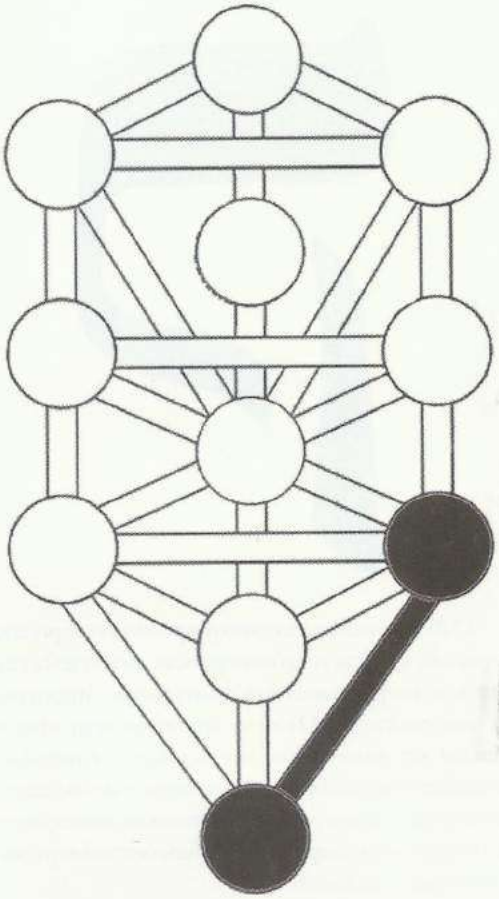
Campbell e outros acadêmicos, tais como Erich Neumann, descrevem as narrativas de Gautama Buddha, Moisés e Cristo em termos do monomito e Campbell afirma que mitos clássicos de muitas culturas seguem esse padrão básico. O padrão do monomito foi adotado também por George Lucas para a criação da saga *Star Wars*, tanto na trilogia original quanto suas "preqüências".

O roteirista de Hollywood e executivo da indústria cinematográfica Christopher Vogler também usou as teorias de Campbell para criar um memorando para os estúdios Disney, depois desenvolvido como o livro *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Roteiristas). Este trabalho influenciou os 10 filmes produzidos pela empresa entre 1989 (A Pequena Sereia) e 1998 (Mulan), além da trilogia *Matrix* dos irmãos Wachowski.



Sem as Obras de Campbell, eu nunca teria tido tamanha paixão pela História da Arte e este livro que você está lendo não existiria. Agradecimentos eternos ao Mestre Campbell, onde quer que esteja hoje.

Qof

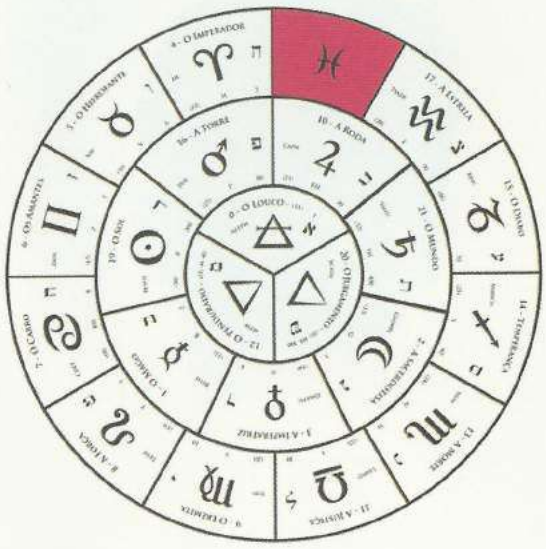


Título: a Bruxa Velha.
Inteligência: Inteligência Corporal.
Posição: Une as Esferas Netzach a Malkuth.
Significado: Nuca.
Valor Gemátrico: 100.
Anjo: Barakiel.
Qliphoth: Qulielfi.
Runa: Laguz.
Cor: Roxo-Avermelhado.
Incenso: Ambergris.
Animais: Golfinho, Peixes.
Seres lendários: Fantasmas, Lobisomens, Faunos.
Pedras: Pérola.
Plantas: Popy, Raspberry.
Árvore: Olmo.
Correlação: Peixes.
Arcano do Tarot: A Lua.
Correspondência: Pernas, Pés.
Doenças: Doenças Venéreas.
Poderes: Encantamentos, Ilusões.
Símbolos: Espelho Mágico.
Rituais: Todos os Rituais de Intuição e Instintos.

O 29º Caminho é a INTELIGÊNCIA CORPORAL, chamado deste modo porque ele forma cada corpo que é construído em todos os mundos e a reprodução deles.

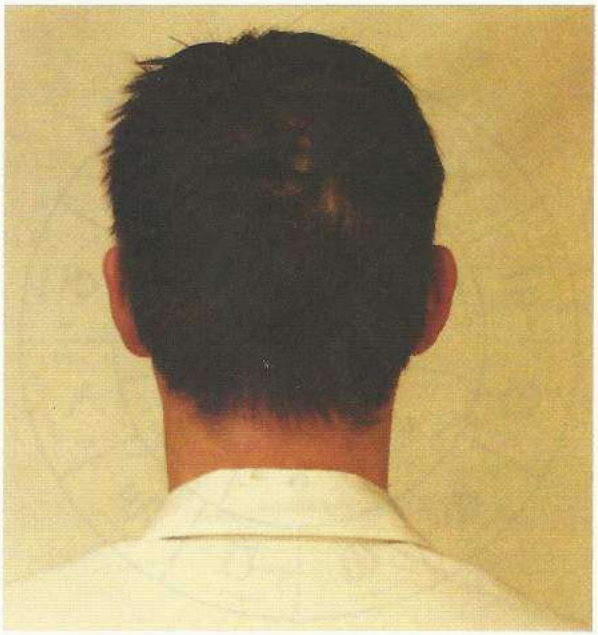
No Caminho da Inteligência Corporal, como o próprio nome especifica, é considerada a Anatomia Física e todas as funções com ela relacionadas, como também a Evolução Física e o controle do Lado Primitivo no Ser Humano.

O Progresso Interno é acompanhado no físico pela evolução espiritual; o corpo físico também evolui junto com sua Consciência, porque a Evolução Espiritual é um Elemental cuja consciência é a soma das consciências das células que a compõem. Quanto mais perfeito se faz um veículo físico humano, maior é a capacidade de entrar em contato com os planos sutis.



A letra Qof, Qoph ou Koph é a chave deste Caminho e simboliza a parte posterior da cabeça, a nuca, que, conforme a tradição oculta, é vinculada com o centro psíquico maior, o chakra Bindu.

O 29º caminho tem como propósito a compreensão completa de todas as funções orgânicas, alertar ao homem sobre seu corpo como um instrumento importante para sua evolução. Os seus instintos reprodutivos deveriam ser entendidos, vivenciados e controlados pelo conhecimento das leis da natureza e da biologia, os transmutando para aspectos superiores na aceitação, sem racionalização, do corpo e as suas funções, sobrepujando os tabus que o rodeiam.

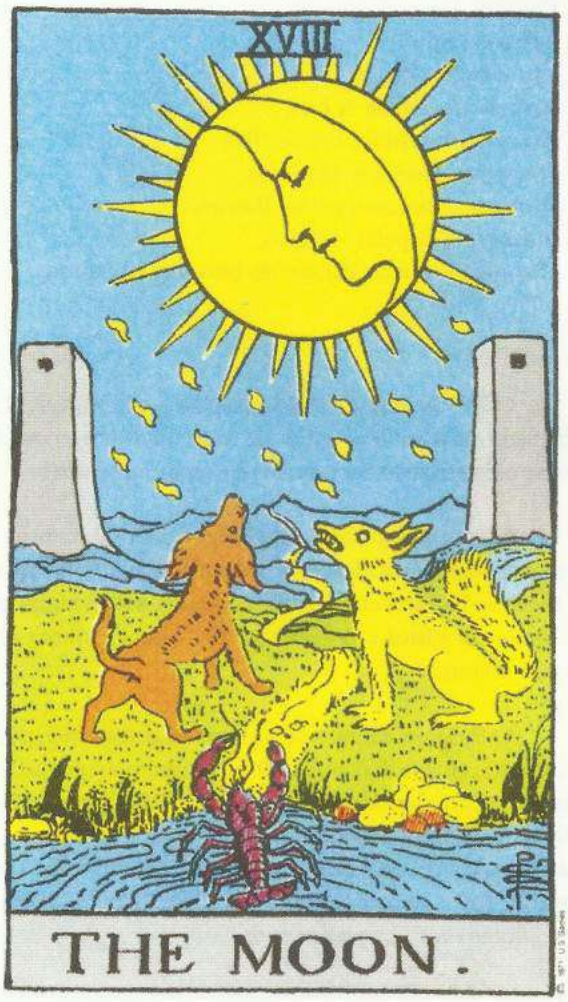


Conhecimento, *Transmutação* e *Aceitação* são três qualidades importantes adquiridas nesta jornada.

Qof corresponde à *Parte de trás da cabeça* e tem dois significados: o primeiro é a parte Emocional do Pensamento (enquanto a "Cabeça" - RESH é o Pensamento Racional) e o segundo significado é o pensamento voltado para um messias. A ideia de "nuca" representa observar a parte de trás da cabeça de todos aqueles que chegaram primeiro.

Para o discernimento, chave de Malkuth, nós vamos saber a verdadeira natureza humana na sua totalidade, experimentando o ser total sem restrições e falsas castidades até alcançar Netzah cuja experiência espiritual é a visão da beleza triunfante, na forma, verdade, harmonia e justiça.

O significado espiritual do 29ª caminho é determinado pelo signo aquático e mutável de peixes que incorpora à simbologia da polaridade em todos os seus aspectos.



O XVIII Arcano, A Lua, nos mostra um pântano de onde vai subindo um caranguejo, dirigindo-se para uma estrada tortuosa em um deserto. Representa a humanidade deixando a inconsciência. É o exemplo mais primitivo na vida consciente. O caranguejo, também acostumado a caminhar para trás, assinala o perigo para o qual o homem está exposto a andar para trás, isto é perder a consciência. O lobo e o cachorro que latem à Lua, representam os dois estados da humanidade, o selvagem e a pessoa evoluída. Pertencendo a mesma alma-grupo, simbolizando a dualidade, o bem e o mal. De cada lateral da estrada que se perde no horizonte, se vê uma torre que igualmente representa o bem e o mal. Os dois cachorros poderão ser os guardiões do caranguejo em sua jornada ou devorá-lo caso não o considerem digno.

O título deste Arcano que dá o sentido teórico a esta senda, *Regulador do Fluxo e o Refluxo*, se relaciona com a Lei Cíclica, o que está em conexão íntima com a luz. Os YODs que descem da Lua lembram os espermatozóides; em outras versões do Tarot, elas são gotas de sangue que estão relacionados com a vida e a procriação.

A Passagem pelo Portal de QOF

Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por QOF pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

A Lua como reflexo do Sol

A Lua possui um caráter ilusório dentro do simbolismo por não possuir luz própria, sendo apenas um Reflexo do Sol. Toda a luz que enxergamos vinda da lua é, na realidade, a luz do Sol refletida.

Por outro lado, sabemos que é muito perigoso olhar diretamente para o sol, pois tamanha claridade pode nos cegar. Portanto, a Lua também pode ser considerada o primeiro passo para dentro de uma egrégora ou mesmo para dentro da Árvore da Vida. Ao contrário de RESH, onde testes e provações serão realizados para permitir a entrada do Iniciado no Templo, em QOF todos são convidados a experimentar a egrégora, mesmo não fazendo parte dela (ainda).

Desta forma, na Geometria Sagrada, o Caminho de QOF possui como vértice a própria Esfera de Yesod, cuja correspondência é o Arcano da Lua. Neste Caminho, o candidato ou simpatizante terá contato com a Árvore da Vida, mesmo não sendo iniciado.

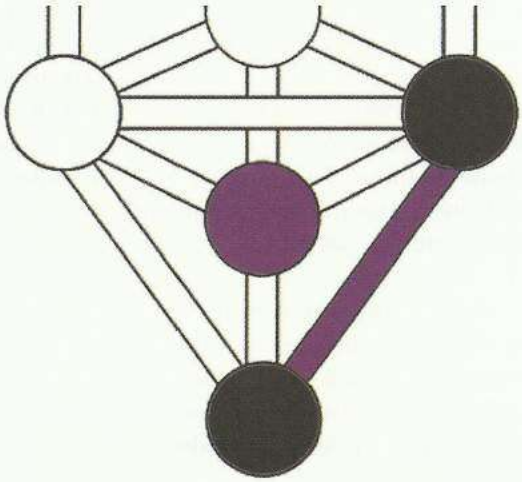
Ele pode ter contato com algum aspecto, com a filosofia, com as ideias, mas apenas de maneira superficial, tal qual um convidado conhece as melhores partes de uma festa, mas não os seus bastidores. Ele acaba de chegar para rezar, trabalhar ou estudar... a sua frente, dezenas, centenas ou milhares de nucas, todas olhando para o mesmo ponto.

Show do Iron Maiden em Londres. Se os portões abrem as 19h, que horas você chega no Show?

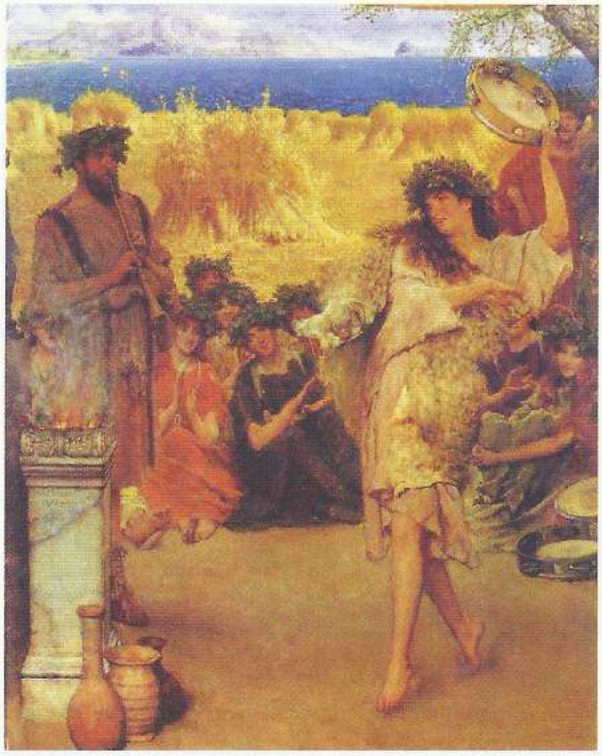
Se respondeu 19h, significa que você vai ficar lá no fundo da platéia, pois fãs mais espertos e mais experientes que você chegaram aos portões na noite do dia anterior. Simbolicamente, QOF diz que, antes de você estar diante do Mestre (Tiferet), é necessário enxergar muitas nucas na sua frente...

As Festa de Plantio e Fertilidade

É muito simples de compreender a origem dos rituais envolvendo este caminho apenas se observarmos quais Esferas o Caminho de QOF conecta. Netzach, *Esfera da Fertilidade*, se conecta a Malkuth, *Esfera da Concretização*, banhada pela energia de Yesod, Esfera do Subconsciente. Os famosos *Ritos de Fertilidade.*

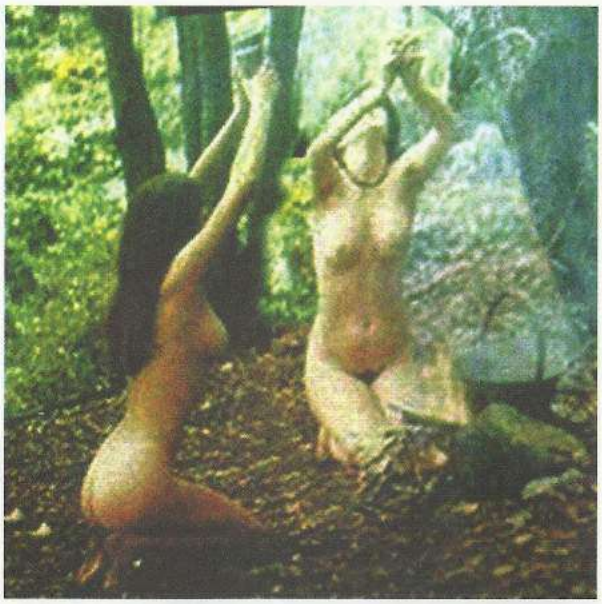


O Escritor Odir Fontoura coloca sobre a Fertilidade: "*Partamos do princípio: por muito tempo foi construído o discurso de que o paganismo, de modo geral, tem suas raízes no campo, nas crenças e práticas populares dos camponeses anteriores – ou nos primórdios – do cristianismo. Os Ritos de Fertilidade, então, teriam um teor sexual relacionado ao crescimento das plantações e ao ciclo de plantio/colheita que eram de suma importância para a sobrevivência do homem antigo. A fertilidade, então, nada mais era do que a prosperidade física, material, dos campos – dos quais obtinha-se o alimento.*



Ein Hafenfest, por Sir Lawrence Alma Tadema (1912)

Mas poucos de nós, neopagãos do mundo contemporâneo, de fato ainda estão em contato com essas energias. Nossa comida é industrializada e encaixotada, assim como nossa bebida é enlatada, e envenenada com uma série de produtos que de saudável, pouco ou quase nada tem. Verduras ou frutas? Não vemos crescer, mas compramo-las prontas. Como alternativa, por mais saudável que seja nosso estilo de vida – por mais exercícios físicos que pratiquemos, por mais que nossa dieta seja balanceada – ainda que dependamos deles, não vivemos mais nos campos e pouco acompanhamos as suas transformações. De que adianta, então, celebrar a "fertilidade"?



Ritual Celta de Fertilidade, em sua versão moderna

Esse é o tema básico de todo o ciclo da Roda do Ano da Wicca: o processo de plantio, crescimento e colheita da natureza. Mas, hoje em dia, penso que relacionar a palavra "fertilidade" àquela fertilidade dos campos, das colheitas e do universo rural como um todo, pode soar meio anacrônico do que de fato vivenciamos no nosso dia-a-dia. Pois, assim, eu prefiro pensar que existem muitas "fertilidades".

Vamos traduzir, nesse primeiro momento, fertilidade como uma fase de um ciclo. Um processo de uma energia que nasce, cresce e morre. Existiria, assim, então a fertilidade intelectual – a que alimenta nossos pensamentos com sementes de criatividade, que faz crescê-los com força e maturidade e faz morrer tudo aquilo que é velho e retrógrado – bem com a fertilidade emocional – que nutre nossos sentimentos pelo amor e pelo carinho, amadurece-os através da honestidade e faz morrer tudo aquilo que é infeliz.

Talvez a fertilidade dos nossos sonhos ou projetos de vida – cujos sonhos, aos poucos vão crescendo, para depois disso serem alimentados pelo trabalho e pelo esforço para, por fim, serem colhidos como realidade. E daí por diante. Quiçá a fertilidade física da reprodução humana – em seus processos geradores de uma nova vida, e daí por diante...

É importante que, a cada vez que usarmos a palavra "fertilidade" em nossos rituais, que saibamos, conscientemente, de que fertilidade exatamente estamos nos referindo. Ora, semelhante atrai semelhante: não podemos pedir por algo que não abemos exatamente o que é, como é ou de onde vem. Dessa forma, por exemplo, um Grande Rito – por mais aprimorado que seja esteticamente ou ritualisticamente – não seria muito mais do que um Athame gentilmente sendo enfiado em uma taça. Em magia, para as coisas surtirem efeito, todo rito tem de ter, por trás, um mito. E um mito consciente, coerente, quase que palpável em nossas mãos".

O Culto às Árvores era muito comum entre os habitantes do campo, especialmente na Europa. Em Beltane ocorria o principal Festival de Plantação e Fertilidade, no qual mulheres que desejassem se tornar mães veneravam a fertilidade da natureza, na forma da dança do *Maypole*.

Nele, casais utilizavam-se de fitas coloridas simbolizando a chegada da Primavera e da estação do plantio e das forças criativas da natureza feminina e dançavam ao redor da árvore, ou do falo, representando a virilidade e a capacidade de criação e fecundação masculina.

Os Mistérios de Elêusis

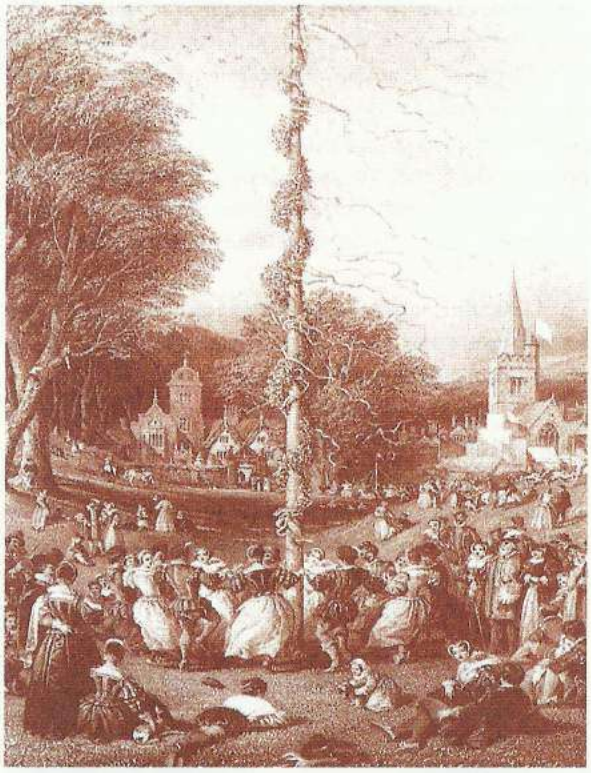
O Ritual dos Mistérios de Elêusis encontrava expressão na lenda da deusa Deméter e sua filha Perséfone, raptada por Hades (Plutão), rei do Mundo Inferior, quando colhia flores com suas amigas, as Oceânides, no vale de Nisa. Deméter, ao tomar conhecimento do rapto, ficou tão amargurada que deixou de cuidar das plantações dos homens aos quais havia ensinado a agricultura. Os homens morriam de fome, até que Zeus (Júpiter), que havia permitido a seu irmão Hades raptar Perséfone, resolveu encontrar uma forma de reparar o mal cometido.

Decidiu, então, que Perséfone deveria voltar à Terra durante seis meses para visitar sua mãe e outros seis meses passaria com Hades.

O mito simboliza o lançar sementes à terra e o brotar de novas colheitas, uma espécie de morte e ressurreição. No seu sentido íntimo, é a representação simbólica da história da alma, de sua descida na matéria, de seus sofrimentos nas trevas do esquecimento e depois sua re-ascensão e volta à vida divina.

Os Mistérios de Eleusis eram divididos entre aqueles que passaram pelas iniciações (SHIN) e o povo, que poderia acompanhar a procissão e as festividades, mesmo sem ser iniciado nos Mistérios (QOF)

O mito de Elêusis ainda se encontra vivo hoje nas diversas escolas Iniciáticas que ainda persistem: É a Doutrina da Vida Universal, que se encerra no simbólico grão de trigo de Elêusis, que deve morrer e ser sepultado nas entranhas da terra, para que possa renascer como planta, à luz do dia, depois de abrir caminho através da escuridão em que germina.



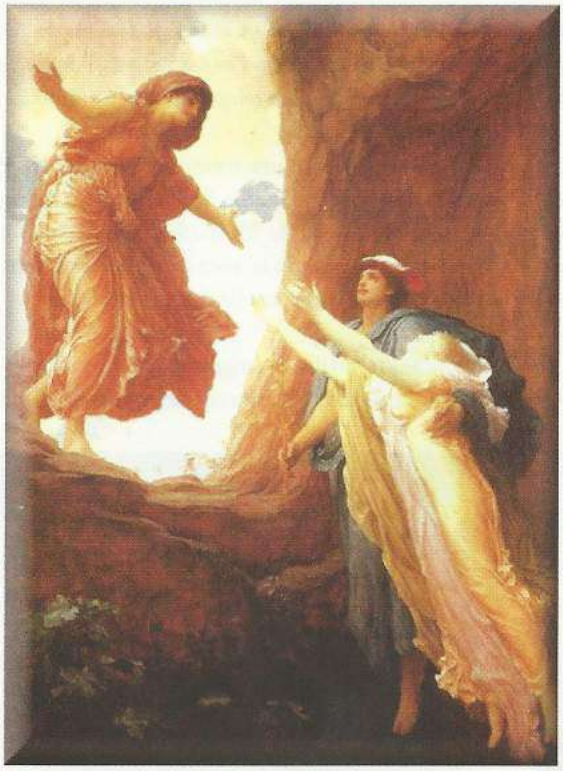
O Maypole, dança circular de culto à fertilidade

As Tesmofórias

Rituais menstruais de antiguidade imemorial, as Tesmofórias eram exclusivas das mulheres. Devido ao caráter conservador das mulheres e à atitude supersticiosa dos homens diante destes ritos, "*eles foram preservados em pureza prístina, até os dias mais tardios*", escreve Jane Harrison, em Prolegomena to the *Study of Greek Religion* (Introdução ao Estudo da Religião Grega). Pela mesma razão, apenas relatos secundários a respeito do que acontecia de fato chegaram a nós.

As *Tesmofórias* eram realizadas durante o outono, quando as mulheres se aventuravam pelas fendas profundas em que habitavam as divindades ctônicas, as grandes serpentes, levando leitões como oferendas e trazendo consigo os restos apodrecidos dos porcos oferecidos durante a Skira. Estes restos eram misturados com as sementes a serem plantadas. Após terem se purificado, as mulheres permaneciam em jejum, recolhidas sobre um leito de plantas, ou sentadas na terra. Passados os três dias do ritual, elas levavam as sementes misturadas com a carne suína, e com sangue menstrual de acordo com alguns, para serem plantadas nos campos especialmente preparados, na esperança de uma boa colheita.

"*Cada ano, no tempo do plantio, as mulheres se reuniam para relembrar o mistério sagrado da semente na terra e da semente em seus corpos. Ninguém sabe dos começos do ritual. Restos de oferendas similares às usadas nas Tesmofórias foram encontrados em todas as partes da Europa Antiga, datando de seis mil antes do tempo comum*", escreve Betty De Shong Meador, em *Uncursing the Dark* (Des-amaldiçoando o Escuro).



Diferentemente dos festivais mais tardios para a promoção da fertilidade, as Tesmofórias não eram dedicadas a alguma divindade abstrata, mas à terra em si, tendo ficado isentas da contaminação pelos ritos olímpicos. Receberam, contudo, um novo impulso religioso e geraram a cerimônia mais importante da Grécia Antiga: os extáticos Mistérios Eleusinos, durante os quais os participantes entravam em contato direto com as deusas Deméter e Perséfone.

Assim como as Tesmofórias, também os Mistérios Eleusinos requeriam um compromisso com o sigilo, de modo que também chegam até nós apenas os fragmentos visíveis do que realmente acontecia nesta cerimônia, cujo acontecimento central permanece oculto. Certo é que eles eram realizados em honra de mãe e filha, dois

aspectos inseparáveis da grande deusa, que engloba não somente o aspecto feminino da terra, mas também a mutabilidade da lua.

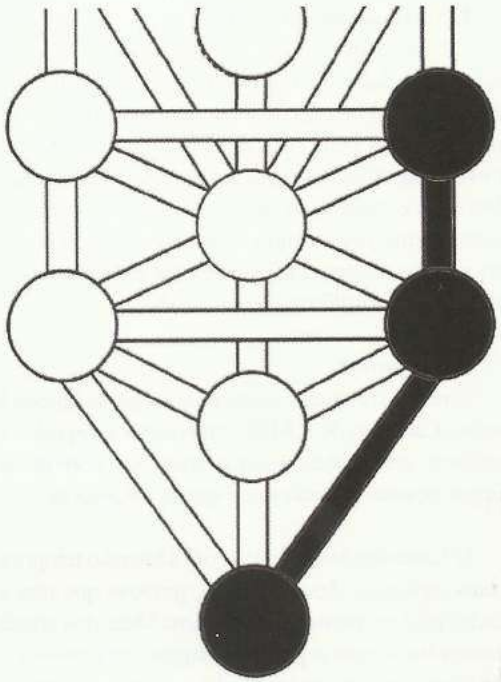
"*Em Eleusis*", escreve Voss, "*enquanto Deméter como a deusa do grão representa o lado luminoso, Perséfone é a deusa-porca, o lado escuro, que desce às profundezas para renovar a vida. Como deusa do mundo profundo, ela é a terra escura que traz os frutos e abriga os mortos. No ciclo menstrual, Deméter representa a fase ovulatória, enquanto Perséfone representa a fase sanguínea, explicitada nas sementes de romã, fruta símbolo do sangrar mensal e do mundo profundo*".

Otaue-shinji

Além da forte relação com elementos da natureza, o xintoísmo também tem profundo vínculo com a agricultura, em especial com o cultivo do arroz, como comprova um ritual que vem acontecendo ininterruptamente no Kasuga-taisha desde o ano 1163.

Anualmente, no dia 15 de março, acontece uma cerimônia chamada Otaue-shinji, que traduzindo literalmente significa "*Ritual de plantação da muda do arroz*".

Atualmente o evento é considerado uma atração turística, porém antigamente contava com grande prestígio entre os agricultores porque o culto tem como objetivo orar para as divindades pedindo uma próspera colheita.



Os participantes do ritual encenam o processo da plantação do arroz, desde o ato de arar a terra, adubar e vai até o de plantar a muda. As vestes coloridas, os movimentos delicados da dança, a música típica, transformam o ritual em um espetáculo que ultrapassa o aspecto puramente religioso.

Otaue-shinji

Do Emocional ao Concreto

O Caminho de QOF também lida com a manifestação das emoções, daí seu viés de festividades, comemorações, fantasias e o inconsciente se manifestando de uma maneira mais concreta, os Bailes de Máscaras, por exemplo, onde as pessoas assumem personagens tradicionais e deixam as fantasias e fetiches tomarem o lugar de suas personalidades reais naquela noite... ou talvez aquelas máscaras sejam reflexos mais reais do que as máscaras que utilizam durante o dia!.

O Banquete

Embora banquetes sejam rituais ligados primordialmente ao Caminho de KAPH, em honra à prosperidade e abundância, geralmente nessas ocasiões são convidadas a participar pessoas que não estão ligadas à Egrégora.

O Caminho de QOF lida com a imersão temporária em uma egrégora; desta maneira, pessoas que não são iniciadas podem participar e ter uma ideia dos rituais e da convivência com o grupo. Imagine uma pessoa que acaba de passar em um vestibular e promove uma festa para a comemoração do feito. A pessoa que passou no vestibular acaba de ser iniciada pelo caminho de SHIN enquanto todos os familiares e amigos que estiverem na festa experimentam o Caminho de QOF.

Daí a correlação com a Lua, cujo "brilho" é um reflexo do brilho do Sol. Nesta analogia, a felicidade dos convidados é um reflexo da felicidade dos anfitriões. Isto é válido para todo tipo de comemoração, como casamentos, formaturas, bailes de debutante.. e também, pela analogia, em funerais.

Após os Sabbats, é tradição entre os pagani (povo do campo) organizarem banquetes e celebrações nos quais toda a vila é convidada a participar. Esta participação secundária no ritual reflete a natureza de QOF. A platéia que assiste ao ritual não precisa ser iniciada nos mistérios, mas está em contato com a Egrégora daquele ritual.

A correlação entre o Campo (*Malkuth*), a Fertilidade/Plantação (*Netzach*) e a Colheita/Prosperidade (*Chesed*) e as Festas correspondentes de Plantio (QOF) e de colheita (KAPH) simbolizando a passagem dos ciclos dentro da Árvore da Vida.

Cerimônias de Premiação

Premiações servem para o reconhecimento e a valorização de pessoas que se destacam em determinadas funções. Uma cerimônia de premiação pode não apenas ser um momento de confraternização entre funcionários de uma empresa ou pessoas que atuam na mesma área, mas também uma oportunidade para estimular a continuidade do trabalho com dedicação, a fim de atingir as metas desejadas.

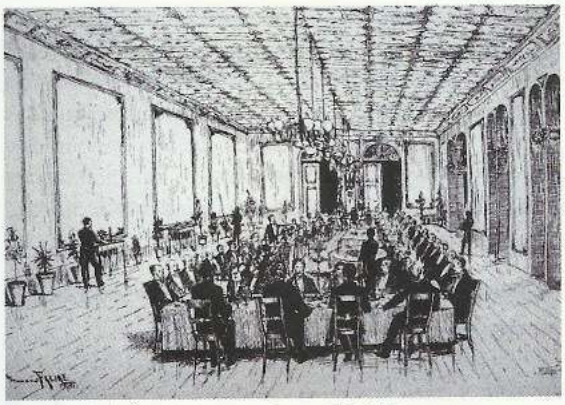
Estas cerimônias refletem a dificuldade de SHIN, como por exemplo, a entrega de um Oscar, onde estão presentes todas as celebridades do cinema de Hollywood.

Banquete de gala na entrega do prêmio Nobel

Banquete, retratado nas HQs de Asterix: obrigatório ao final de qualquer aventura ou ritual bem sucedido!

O Ágape Maçônico

É tradição após os rituais maçônicos a celebração do Ágape, que é um jantar no qual são debatidos assuntos mais triviais e menos ritualísticos, geralmente caracterizada por boa comida, discursos e brindes aos irmãos e às autoridades constituídas.



Um Ágape Maçônico do século XIX

É uma simbologia edificante e indicativa dos laços de solidariedade e companheirismo entre irmãos e, muitas vezes, é permitido a presença de profanos e convidados para este jantar, especialmente após sessões de palestras ou de iniciações nas quais a família do iniciado é convidada a participar do Ágape.

O Messias

Nos banquetes, é comum que o anfitrião ou o grupo que está organizando a celebração dirija a palavra para os convidados, a fim de instruí-los sobre as práticas daquela egrégora ou ritual.

O Sermão

Um sermão é um discurso oral feito por um profeta ou membro do clero sobre temas bíblicos, teológicos, religiosos ou morais, normalmente sustentando uma crença, lei ou comportamento humano num contexto presente ou pretérito. Os elementos da pregação incluem exposição, exortação e aplicação prática. O sermão é por muitos considerado como sinônimo da *Homilia*.

A Homilia

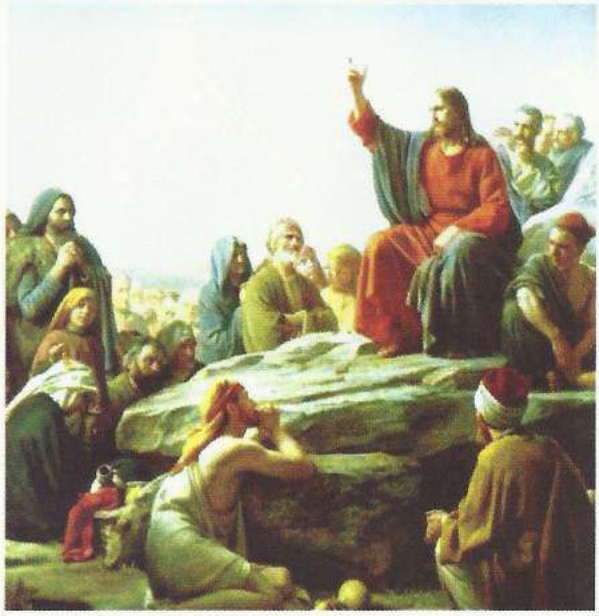
Homilia é um discurso dado por um sacerdote no decorrer de uma missa após a leitura do Antigo Testamento e do Novo Testamento, e antes da recitação do Credo. A Homilia tem a função de explicitar a fé o significado dos vários elementos litúrgicos, também em relação à situação dos presentes, para que o encontro dialogal com Deus se torne verdadeiramente consciente para todos e cada um. Na prática, a Homilia deve ser uma "conversa familiar" do homiliasta com o povo de Deus.

Era muito utilizada no período Cristianismo primitivo, por ser explicativo, de caráter exegético (a explicação do tema se dá através das Escrituras) e exortativo, por promover uma exposição das verdades cristãs.

A Diferença entre a Homilia e o Sermão é o caráter mais informal da Homilia, buscando uma proximidade maior com o grupo de leigos que está assistindo à palestra.

O Sermão da Montanha

O Sermão da Montanha do Evangelho de Mateus é o texto mais importante do Novo Testamento. Aqui estão expressos os principais conceitos do cristianismo e contém, sem dúvida, a síntese da mensagem de Jesus. Afirmava Mahatma Gandi que se toda a literatura ocidental se perdesse e restasse apenas o Sermão da Montanha, nada se teria perdido.



O Sermão da Montanha, sec. XVII

O Sermão começa com as Bem-Aventuranças, que são a síntese dos passos da iniciação cristã, que é o processo de evolução do espírito em sua jornada terrena. Aqui estão descritos, de um modo impressionante e com uma clareza cristalina, os passos que o homem deve seguir para chegar ao Reino dos Céus.

Consiste da afirmação do passo iniciático, seguida da afirmativa que se refere à consequência desse passo. Seguem uma ordem ascendente. Os passos são citados iniciando da condição terrena e material, que leva o espírito encarnado até sua libertação da cadeia evolutiva deste Eon. Inicia, pois, com o homem terreno, puramente materialista. que vive exclusivamente a matéria.

Uma Palestra

Em que uma palestra, um Sermão e uma Homilia poderiam estar relacionados com a fertilidade? Bem, basta lembrar que a fertilidade pode se manifestar em todos os quatro Elementos, inclusive o mental e o espiritual. As palavras e ideias proferidas durante a palestra irão germinar na mente de todos aqueles que a assistirem tal qual as sementes plantadas na terra representam a fertilidade no Plano Material.

Apesar dos sermões terem um aspecto religioso, as palestras possuem características do elemento AR, pois lidam com conhecimento e troca de informações. Geralmente, um "Iniciado" (um professor, mestre, especialista, artista, expert ou outra pessoa que tenha credenciais e autoridade para transmitir aquele conhecimento, ou seja, alguém que tenha sido reconhecido pelo caminho de SHIN) organiza e profere a palestra, sobre um assunto de seu domínio.

Em muitos aspectos, QOF reflete SHIN na Árvore. Normalmente, quanto maiores as provações passadas em SHIN (restrição) pelo palestrante, maior o público que comparecerá na palestra como audiência em QOF (expansão) e mais gente será inspirada pelas palavras daquela pessoa. Destas pessoas inspiradas, muitas tentarão passar pelas mesmas provações para se tornarem membros da egrégora e assim por diante...

"E Jesus vendo a multidão subiu num monte, e sentando-se, aproximaram-se dele os discípulos.
E abrindo a sua boca, os ensinava, dizendo:
Bem-aventurados os pobres de espírito, porque deles é o Reino dos Céus.
Bem-aventurados os que choram, porque serão consolados.
Bem-aventurados os mansos, porque herdarão a terra.
Bem-aventurados os que tem fome e sede de Justiça, porque serão fartos.
Bem-aventurados os misericordiosos, porque encontrarão a Misericórdia.
Bem-aventurados os puros de coração, porque verão a face de Deus.
Bem-aventurados os pacificadores, porque serão chamados filhos de Deus.
Bem-aventurados os que sofrem perseguição por causa da Justiça, porque deles é o Reino dos Céus.
Bem-aventurados sois vós, quando vos injuriarem, perseguirem e mentirem, dizendo todo mal contra vós por minha causa.
Exultai e alegrai-vos, porque é grande vosso galardão nos céus, porque assim perseguiram os profetas que foram antes de vós."

Mateus 5, 1-12

A Quermesse

Quermesses são festas realizadas em diversas épocas, de acordo com cada paróquia. Geralmente são compostas por manifestações e quitutes típicos de cada região como barracas de sorteios, jogos com prêmios, bebidas e típica comida caipira como: milho verde cozido, salsicha, espetinhos assados, pamonha, vinho quente, bolinho caipira e quentão, entre outros. Este tipo de festividade é tradição do interior de São Paulo no mês de junho.

O termo "quermesse" é derivado da palavra *kerkmesse*, da língua flamenga, que em francês passou a ser *kermesse*, de onde se originou o termo em português. Sua origem está ligada a religião católica. Era a festa do santo padroeiro da paróquia ou aniversário da igreja.

Com o tempo essas festas foram perdendo o cunho religioso e no final da Idade Média estavam sendo considerada como atentados aos bons costumes. A discussão chegou a tal ponto que no século XVI, o rei da França Carlos V proibiu a realização de festas que durassem mais de um dia, impondo severas penas àqueles que transgredissem esse regulamento. Porém esse Édito de 1531 não demorou a ser esquecido e as quermesses novamente passaram a ser realizadas.

Atualmente em algumas regiões da Europa, como Mons e Antuérpia na Bélgica, ainda se realizam grandes procissões ligadas a esses festejos.

A Procissão

Procissão (provém de *procedere*, "para ir adiante", "avançar", "caminhar") é um corpo organizado de pessoas caminhando de uma maneira formal ou cerimonial. Muitas vezes acontece sob a forma de um cortejo religioso realizado em marcha solene normalmente pelas ruas de uma cidade, carregando imagens e entoando orações ou cânticos. Este ritual segundo a crença, tornaria as pessoas e os locais, abençoados. Dessa última forma é praticado em várias religiões cristãs, tais como o catolicismo, a ortodoxia, e algumas igrejas reformadas.

Já observamos alguns aspectos da Procissão em TAV, como o esgotamento físico dos fiéis antes de estabelecer o momento das orações. A Procissão é organizada pelos sacerdotes (que são reconhecidos como tais pela passagem por SHIN) e tem a finalidade de expandir a egrégora na qual estão trabalhando, aumentando o número de fiéis e de pessoas interessadas naquela ideia.

Uma Palestra é um sermão dirigido a todas as pessoas que estão interessadas em conhecer aquela egrégora. Quanto mais tarde você chegar, mais NUCAS terá na sua frente durante a Pregação (VAV).

O Carro Naval de Ísis

A expressão latim *Navigium Isidis* significa: "Navegação de Isis", nome dado a uma festividade romana anual dedicada a Isis, Deusa Egípcia. Apesar de ser uma entidade egípcia, tornou-se popular entre os gregos e chegou a Roma no período Helenístico com seu culto e festividade, os quais integravam religiões de mistério, incluía uso de máscaras para ocultar a identidade dos participantes, orgia pública em nome do amor, bebedices, mutilação de genitais, simbologias pagãs e, dentre outras práticas, uso de grandes carros em forma de navios que tomavam as ruas da cidade anunciando a chegada de Osíris.

Tal festividade sobreviveu grandes perseguições em Roma em razão da sua característica religiosamente sincrética e tolerante, ao contrário do Cristianismo primitivo, motivo pelo qual foi rigidamente perseguido.

Esta festividade prevaleceu no Panteão Romano até o 4º Século quando o Cristianismo foi declarado religião oficial do Império. Daí em diante, Navigium Isidis tornou-se uma prática proibida, porém, clandestinamente perpetuou-se até ser incorporada pela Igreja Católica Romana na Idade Média (após adaptações) e renomeada como *Carnis Valles* (Prazeres da Carne) que deu origem à palavra Carnaval em português.

O Carnaval era um período de sete dias antes da *Carnis Levare* (Sem Carne) ou Quaresma (40 dias antes da Páscoa sem contar os domingos). Autorizadas pela Igreja, as pessoas poderiam explorar nestes sete dias de Carnaval incessantes prazeres da carne, porém a Quaresma iniciada pela Quarta-Feira de Cinzas (1º dia) deveria ser respeitada com jejum, período este em que a carne vermelha estaria proibida.

O Carnaval chegou ao Brasil através dos portugueses e rapidamente foi aceito, tornando-o, séculos depois, conhecido em todo o mundo por tais festividades repletas de criatividade artesanal, carros alegóricos e coloridos, mulheres seminuas e danças sensuais.

Na festa de Ísis, havia uma procissão em que a estátua da divindade deixava o templo, e era transportada por sacerdotes em cortejo até a costa, onde era embarcada em um navio de madeira decorado com flores e oferendas, dando o início à temporada de navegação.

Qualquer semelhança com a Festa de Yemanjá e a festa de Nossa Senhora dos Navegantes não é mera coincidência, claro! São todas variações das festividades em honra ao Sagrado Feminino.

Bailes de Máscaras

O Carnaval de Veneza surge a partir da tradição do século XVII, onde a nobreza se disfarçava para sair e misturar-se com o povo. Desde então as máscaras são o elemento mais importante deste carnaval. Há no entanto registros de Folguedos Carnavalescos de 1268.

Navigium Isidis, a origem do Carnaval, por Frederick Bridgman (1902)

A festa carnavalesca de Veneza tem duração de 10 dias. Durante as noites realizam-se bailes em salões e as companhias conhecidas como *Compagnie della Calza* realizam desfiles pela cidade. Entre as mais conhecidas estão *Os Antigos* e *Os Ardentes*.

Os trajes que se usam são característicos do século XVIII, e são comuns as *Maschera Nobile*, ou seja, máscaras nobre, caretas brancas com roupa de seda negra e chapéu de três pontas. Desde 1979 foram sendo somadas outras cores aos trajes, embora as máscaras continuem a ser brancas, prateadas e douradas.

Mardi Gras

Mardi Gras é uma festa carnavalesca que ocorre todo o ano em Nova Orleans, Estados Unidos, sendo um dos mais famosos Carnavais do mundo. Conhecido por suas máscaras de gesso, colares de contas e paradas com bandas durante todo mês antes do Carnaval, na "terça-feira gorda" — que significa *Mardi Gras* em francês.

O Mardi Gras começou em Louisiana, feito pelos colonizadores franceses. O primeiro Mardi Gras em registro é datado de 1699.

As cores típicas do Mardi Gras são: o dourado, que significa poder; o verde, que significa fé; e o roxo, que significa justiça. Outros símbolos famosos do evento são as máscaras de drama, a flor de lis e os colares de contas. A tradição de nudez do Carnaval de Nova Orleans foi primeiro documentada em 1889, com mulheres mostrando os seios. E hoje é famoso por isso, onde as mulheres, geralmente universitárias, mostram os seios e em troca ganham os colares de continhas. Originalmente os seios estavam relacionados com fertilidade e capacidade de amamentar, tal qual os seios de Ísis, embora hoje em dia tenham sido completamente erotizados.

O Carnaval Brasileiro, com desfiles e carros alegóricos representando a Barca de Ísis. Deuses substituídos por atores e big-brothers...

Hieros Gamos, Orgias e Bacanais

Os rituais sexuais existem desde os primórdios da humanidade e estiveram presentes em todas as grandes culturas da humanidade. As primeiras referências a eles, e também a mais famosa, é o *Hieros Gamos*, ou *Casamento Sagrado*. Este ritual era realizado na Suméria, 5.500 anos atrás. Nele, a Alta Sacerdotisa assumia o papel do Avatar da Grande Deusa Inanna e fazia sexo com o Rei ou Imperador, que assumia o papel do deus Dumuzi, para mostrar sua aceitação pela deusa como governante justo daquela região.

Isto era feito diante da corte, pois naquele tempo não haviam tabus para se praticar sexo em público se fosse em uma cerimônia religiosa. O símbolo desta união era um chifre, também chamado de *Cornucópia* (uma referência clara à vagina da Grande Deusa em sua abertura e o falo do grande deus em seu chifre), do qual brotavam frutas, verduras e toda a fartura dos campos. Era uma associação óbvia entre os rituais sexuais de fertilidade e as colheitas que se originavam das plantações energizadas por tais rituais. O símbolo da cornucópia foi eternizado na Mitologia grega, através dos ritos Dionísios com sua forte presença no Olimpo, e mantém-se até os dias de hoje como símbolo de fartura.

Bacanal (do latim *bacchanale*) é o nome que se dava, na Roma Antiga aos rituais religiosos em homenagem a Baco (ou Dionísio), deus do vinho, por ocasião das *Vindimas* (colheitas) em que havia um cerimonial sério e contrito, de início, seguido por uma comemoração pública e festiva.

Orgia retratada no filme "De Olhos bem Fechados", do diretor Stanley Kubrick

As bacanais foram introduzidas em Roma e vindas do sul da península itálica através da Etrúria. Eram secretas e frequentadas somente por mulheres e duravam apenas três dias no ano. Posteriormente, os homens foram admitidos nos rituais e as comemorações passaram a até cinco dias. Ao invadirem as ruas de Roma, dançando, soltando gritos estridentes e atraindo adeptos em número crescente, os bacanais causaram desordens e escândalos.

Com o tempo e a perseguição religiosa, estas festas foram cada vez mais se tornando secretas e marginalizadas, até perderem completamente o sentido religioso. Hoje, podem ser consideradas apenas como celebrações da fertilidade.

The Youth of Bacchus, por William Adolphe Bouguereau (1884).

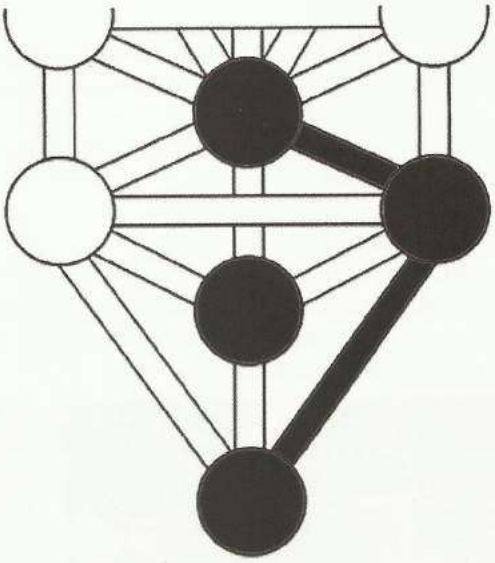
Ostara e Páscoa

Eostre, Eostre, Ostara ou Ostera é a deusa da fertilidade e do renascimento na mitologia anglo-saxã, na mitologia nórdica e mitologia germânica. Na primavera, lebres e ovos coloridos eram os símbolos da fertilidade e renovação à ela associados.

De seus cultos pagãos originou-se a Páscoa (*Easter*, em Inglês e *Ostern* em Alemão), que foi absorvida e misturada pelas comemorações judaico-cristãs.

Os antigos povos nórdicos comemoravam o festival de Eostre no dia 30 de Março. Eostre ou Ostera (no alemão mais antigo) significa "*a Deusa da Aurora*". É uma Deusa anglo-saxã, teutônica, da Primavera, da Ressurreição e do Renascimento. Ela deu nome ao Sabbat Pagão, que celebra o renascimento, chamado de Ostara.

Mas é importante perceber que a origem da Páscoa não pode ser vista pelo nome no inglês, mas no original hebraico, *Pessach*, que significa passagem, a passagem dos judeus escravizados no Egito para a Terra Prometida. Em muitos idiomas, a palavra páscoa segue esse seu sentido original, passagem, mas a palavra no inglês e alemão não seguiram esse sentido original. Portanto é importante saber essa diferença, entre os cultos pagãos e judaico-cristãos.



A Morte e a Ressurreição da Natureza, e sua correlação com a Lua (YESOD) na Celebração de Ostara

A Páscoa e a Quaresma, de Pieter Bruegel (1560).

Posteriormente, a igreja católica acabou por substituir às festividades pagãs de Ostara pela Páscoa, não sem absorver muitos de seus costumes, inclusive os ovos e o coelhinho da Páscoa. Podemos perceber isso pelo próprio nome da Páscoa em inglês, Easter, muito semelhante a Eostre.

Quaresma

O Tempo da Quaresma é o período do ano litúrgico que antecede a Páscoa cristã, sendo celebrado por algumas igrejas cristãs, dentre as quais a Católica, a Ortodoxa, a Anglicana, a Luterana.

Procissão durante a Quaresma

A expressão Quaresma é originária do latim, *Quadragesima Dies* (quadragésimo dia). O adjetivo referente a este período é dito quaresmal ou, mais raro, quadragesima.

Em diversas denominações cristãs, o Ciclo Pascal compreende três tempos: Preparação, Celebração e Prolongamento. A Quaresma insere-se no período de preparação, ligada diretamente ao número 40 (mais detalhes no Caminho de MEM) e a Ressurreição ao Caminho de NUN.

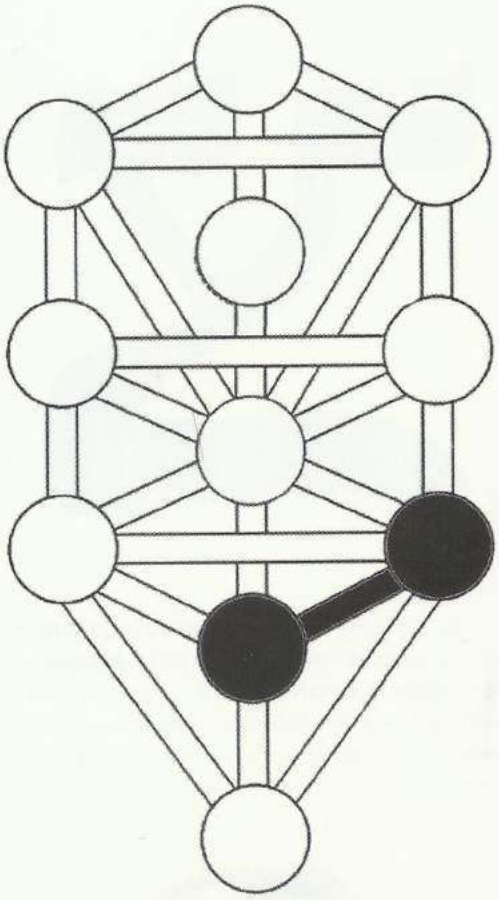
As energias envoltas na tradição da Páscoa são as mesmas de *Ostara*: A Morte e Ressurreição de Cristo (Caminho de NUN, a Morte que conecta o Amor de NETZACH à Beleza de TIFERET, o Cristo Ressussitado)

Os serviços religiosos desse tempo intentam a preparação da comunidade de fiéis para a celebração da festa pascal, que comemora a ressurreição e a vitória de Cristo depois dos seus sofrimentos e morte, conforme narrados nos Evangelhos.

Esta preparação é feita através de jejum, abstinência de carne, mortificações, caridade e orações.

A separação entre o Carnaval e o período da Quaresma inspira um vasto grupo de tradições folclóricas, algumas oriundas de ritos anteriores ao Cristianismo referentes ao pouso do inverno e do posterior renascimento primaveril da terra, no hemisfério norte.

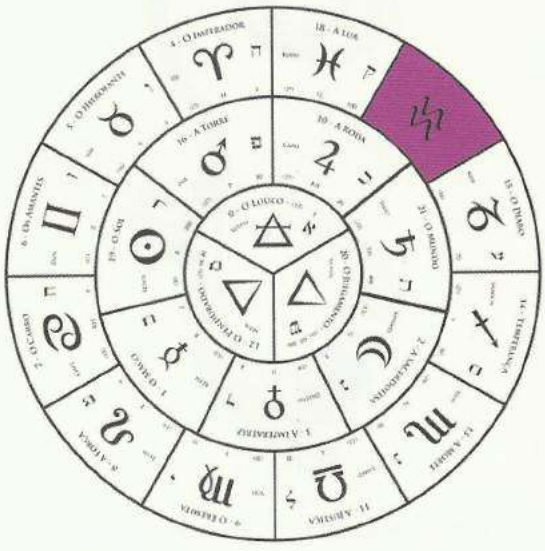
Tzaddi



Título: O Governante.
Inteligência: Inteligência Natural.
Posição: Une as Esferas Netzach a Yesod.
Significado: Anzol.
Valor Gemátrico: 90.
Anjo: Malkiel.
Qliphoth: Tzuflifu.
Runa: Algiz
Cor: Violeta.
Incenso: Galbanun.
Animais: Pavão.
Seres lendários: Ninfas, Loreleis, Sereias.
Pedras: Vidro, Calcedônia.
Plantas: Oliveira, Coco.
Árvore: Elder.
Correlação: Aquário.
Arcano do Tarot: A Estrela.
Correspondência: Rins, Bexiga.
Doenças: Apoplexia.
Poderes: Astrologia, Oráculos.
Símbolos: Incensário, Incensos.
Rituais: Estudo das Potencialidades Emocionais.

O 28º Caminho é chamado INTELIGÊNCIA NATURAL. Por ela é completada e melhorada a natureza de tudo aquilo que existe debaixo do Sol.

A letra Tzaddi, chave deste Caminho cujo significado é Anzol, simbolizada a polaridade vertical entre a Individualidade e a Personalidade, sugerindo a necessidade de Espiritualizar a Personalidade e lhe propõe aspectos e Estados Superiores e mais altos de consciência que propicia o domínio sobre a tirania das circunstâncias. O anzol serve para retirar o peixe de dentro da água, levando-o para o plano superior, onde será sacrificado para trazer o alimento para as pessoas. Não por acaso, está na Bíblia que muitos dos Apóstolos são descritos como "*pescadores*".



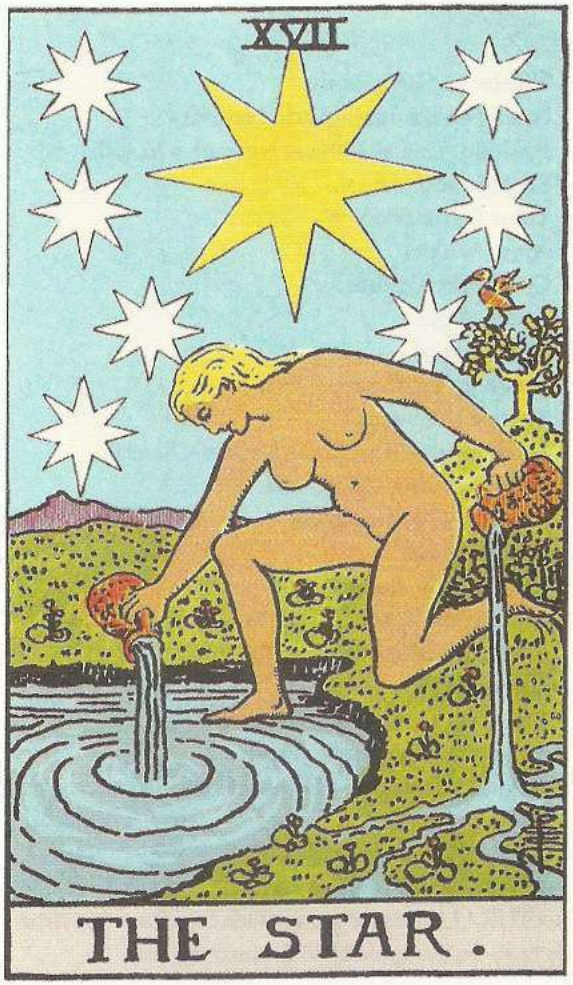
Este domínio, em um plano geralmente físico, que é autorizado pela ação no plano imediatamente superior. Quando nós queremos corrigir ou aperfeiçoar qualquer

circunstância, até mesmo problemas de saúde, nós deveríamos agir no duplo etérico; é nele onde os magos imprimem qualidades ou característica que querem objetivar. Esse é um eficaz meio de cura, melhoria e até de rejuvenescimento, sendo indispensável o emprego da Emoção Criadora.

Os aspectos venusianos se incorporam neste Caminho, assim as forças, quando estão desequilibradas podem afetar a desarmonizada psiquê do Iniciado quando não estão apoiados no conhecimento e na fé, levando à luxúria, para as paixões obsessivas, que exagera emoções, etc.

Tzaddi significa "Anzol" em hebraico.

Esta é uma senda perigosa, de coisas ilusórias, atratividade enganosa para os relacionamentos da personalidade. É um caminho vinculado à inspiração artística, com relação a Vênus, o chakra mundano de Netzach. Nesta Estrada nós podemos achar o Anjo Iluminador (o Lúcifer) associado à Vênus nos seus aspectos altos e baixos.



O 28ª caminho é o Caminho do Sentimento e da Fé; e seu desequilíbrio leva a atrações e enredos distorcidos e enfermidades; guia a Imaginação Criativa (Yesod) por Caminhos da Esfera Emocional (Netzach). Pertencem a este Caminho todos os oráculos intuitivos e impossíveis de serem compreendidos racionalmente (Bolas de Cristal, Oráculos da Água, Oráculos do Fogo, Leitura de Mãos, Borra de Café e muitos outros).

A consciência projetada dos átomos cósmicos produz a manifestação primordial oriunda do Mar do Imanifesto, com o qual se relaciona a Mulher Nua do Arcano XVII, a Estrela. Ela é uma representação do Aspecto Feminino de Deus e trabalha na água e terra com suas ânforas, uma de ouro, outra de prata, com o fluido

da Vida Universal que retira das Águas Superiores. Acima, no céu, brilha uma estrela de oito pontas, simbolizando a estrela de Sírius (a estrela mais importante para os Egípcios), cercado por outras sete estrelas menores, simbolizando os sete planetas ou selos apocalípticos. Uma borboleta ou pássaro, pousados em uma planta ao fundo da paisagem, simbolizam a esperança de paz.

A Passagem pelo Portal de TZADDI

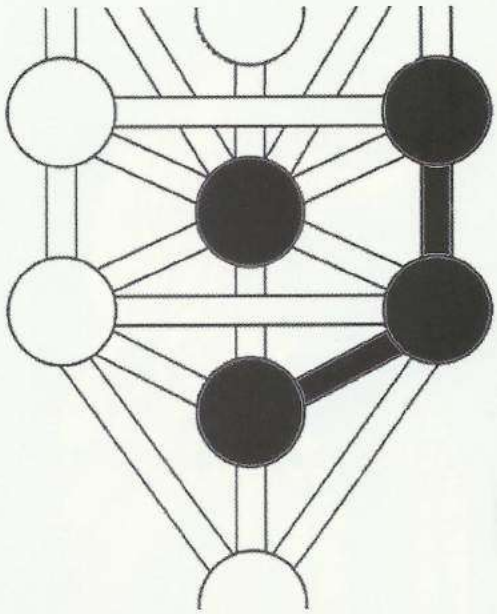
Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por TZADDI pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

Fé, Esperança e Caridade

Fé (do Latim *fides*, fidelidade e do Grego *pistia*) é a firme opinião de que algo é verdade, sem qualquer tipo de prova ou critério objetivo de verificação, pela absoluta confiança que depositamos nesta ideia ou fonte de transmissão.

Alegoria da Fé: Os véus mostram a impossibilidade de conhecer diretamente as evidências.

A fé acompanha absoluta abstinência à dúvida pelo antagonismo inerente à natureza destes fenômenos psicológicos e lógica conceitual. Ou seja, é impossível duvidar e ter fé ao mesmo tempo. Note que, para um Hermetista, a palavra Fé não está relacionada a nenhum tipo de religiosidade: pode-se ser completamente ateu e ter fé que irá realizar algum trabalho ou alcançará algum resultado, mesmo este sendo muito difícil e/ou contrário às expectativas.



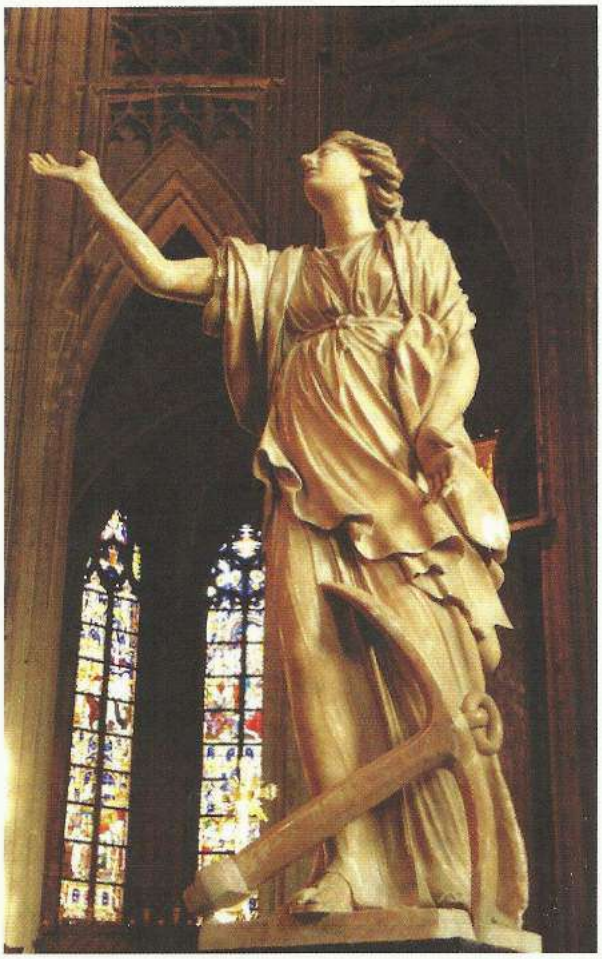
Esperança (Virtude de YESOD), Fé (Fidelidade, Virtude de NETZACH) e Caridade (Virtude de CHESED) são as bases das Virtudes Teológicas que levam a Cristo (TIFERET).

A expressão se relaciona semanticamente com os verbos crer, acreditar, confiar e apostar, embora estes três últimos não necessariamente exprimam o sentimento de fé, posto que podem embutir dúvida parcial como reconhecimento de um possível engano. A relação da Fé com os outros verbos, consiste em nutrir um sentimento de afeição, ou até mesmo amor, por uma hipótese a qual se acredita, ou confia, ou aposta ser verdade.

Portanto se uma pessoa acredita, confia ou aposta em algo, não significa necessariamente que ela tenha fé. Diante dessas considerações, embora não se observe oposição entre crença e racionalidade, como muitos parecem pensar, deve-se atentar para o fato de que tal oposição é real no caso da fé, principalmente no que diz respeito às suas implicações no processo de aquisição de conhecimento (o Caminho de RESH), que pode ser resumidas à oposição direta à dúvida e ao importante papel que essa última desempenha na aprendizagem.

Esperança é uma crença emocional na possibilidade de resultados positivos relacionados com eventos e circunstâncias da vida pessoal. A esperança requer uma certa perseverança, ou seja, acreditar que algo é possível

mesmo quando há indicações do contrário. O sentido de crença deste sentimento o aproxima muito dos significados atribuídos à Fé.



A Esperança é simbolizada por uma donzela ao lado de uma Âncora. A âncora é a certeza do resultado, que não deixará o barco ser arrastado pelas águas (Ver Caminho de MEM)

Exemplos de esperanças incluem ter esperança de ficar rico, ter esperança de que alguém se cure de uma doença, ou ter esperança de que uma pessoa tenha sentimentos de amor recíprocos.

A Caridade é um sentimento ou uma ação altruísta de ajuda a alguém sem busca de qualquer recompensa. A prática da caridade é notável indicador de elevação moral e uma das práticas que mais caracterizam a essência boa do ser humano, sendo, em alguns casos, chamada de ajuda humanitária. Estudaremos mais sobre isso no caminho de KAPH, que conecta NETZACH a CHESED.

Utnapishtim

Utnapishtim (*Ziusudra* em Sumério) também referido como *Atrachasis*, (que significa "muitíssimo sábio" em acádico) é o herói mítico babilônico assimilado dos sumérios, referido como rei e sacerdote de Shurrupak, filho de Ubara-Tutu, que tem seu nome geralmente traduzido como "*ele que viu a vida*".

Sua lenda está inserida no poema Atrahasis (cosmogonia suméria que antecede a bíblia em cerca de 1000 anos), que narra que o deus Enlil, desgostoso da maldade dos homens (para alguns "ruidosidade"), decidiu eliminá-los da face da terra ordenando uma grande inundação. Como Utnapishtim (Ziusudra) fosse protegido do deus Enki, foi por ele prevenido do desastre e instruído a construir uma arca e nela embarcar sua família e um casal de cada um de todos os animais.

Utnapishtim possui a Fé Verdadeira, pois confia nas palavras de Enlil mesmo quando todos os outros o ignoram, continuando no "ruído".

Deucalião e Pirra

Espantado com o ódio instaurado entre a humanidade, Zeus decidiu exterminar a espécie humana, certo de que esta foi o maior erro que os deuses haviam cometido. Convocado o Conselho dos Deuses, todos obedeceram e tomaram o caminho do Palácio do Céu. Esse caminho pode ser visto no céu em todas as noites claras, a chamada Via Láctea, e ao longo dele se acreditava ficar os Palácios dos Deuses.

Dirigindo-se à Assembléia reunida, Zeus expôs as terríveis condições que reinavam na Terra e anunciou que iria destruir todos os homens e criar uma nova raça que fosse mais digna de viver e que soubesse melhor cultuar os deuses. Tomou o seu raio, e já ia despedi-lo contra o mundo, destruindo-o pelo fogo, quando percebeu o perigo que um incêndio teria para os próprios deuses. Decidiu então inundar a Terra.

O titã Prometeu, que possuía o dom de profecia, previu os planos dos deuses e orientou seu filho, Deucalião, que construísse uma arca para sobreviver ao grande desastre.

O vento norte, que espalha as nuvens, foi encadeado; o vento sul foi solto e em breve cobriu todo o céu com uma escuridão profunda. As nuvens, empurradas em bloco, romperam-se; torrentes de chuva caíram; as plantações inundaram-se. Não satisfeito, Zeus pediu ajuda a seu irmão Poseidon. Este soltou os rios e lançou-os sobre a Terra. Sacudia-a com um terremoto e lançou o refluxo dos oceanos sobre as praias. Rebanhos, animais, homens, casas e templos foram tragados pelas águas.

De todas as montanhas, apenas a do Parnaso ultrapassava as águas. Nela a Arca de Deucalião (o mais justo dos homens) e Pirra (a mais virtuosa das mulheres) encontrou refúgio. Zeus viu que apenas eles haviam sobrevivido e cessou a tempestade. Poseidon retirou as suas águas.

Em segurança, Deucalião dirigiu-se a Pirra e disse-lhe:

"- *Esposa, única mulher sobrevivente, unida a mim primeiramente pelos laços do parentesco e do casamento, e agora por um perigo comum, pudéssemos nós possuir o poder de nosso antepassado Prometeu e renovar a raça, como ele fez, pela primeira vez! Como não podemos, porém, dirijamo-nos àquele templo e indaguemos dos deuses o que nos resta fazer.*"

Entraram em um templo ainda coberto de lama e aproximaram-se do altar. Prostaram-se em terra e rogaram à deusa Têmis que os esclarecesse sobre a maneira de agir naquela situação.

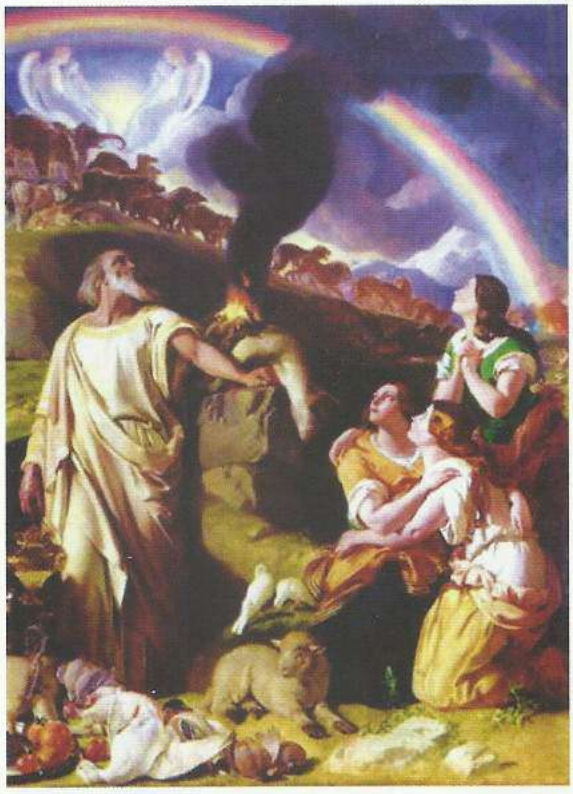
"- *Saiam do templo com a cabeça coberta e as vestes desatadas e atirai para trás os ossos de vossa mãe*" - *respondeu o oráculo*".

Pirra ficou confusa com o que o oráculo disse: não se sentia capaz de fazer o que ele estava pedindo. Deucalião pensou seriamente e chegou à conclusão de que se a Terra era a mãe comum de todos, as pedras seriam os seus ossos. Resolveram tentar. Os dois velaram o rosto, afrouxaram as vestes, apanharam as pedras e atiraram-nas para trás. As pedras amoleceram e começaram a tomar forma humana. As pedras atiradas pelas mãos do homem, tornaram-se homens; pelas mãos da mulher, tornaram-se mulheres.

Tal qual a história de Utnapishtim, Deucalião confiou na palavra de Prometeu e construiu uma arca quando todos os indícios diziam que nada iria acontecer.

Noé

A Arca de Noé era, segundo fábula contada na Bíblia, um grande navio construído por Noé, a mando de Deus, para salvar a si mesmo, sua família e um casal de cada espécie de animais do mundo, antes que viesse o Grande Dilúvio da Bíblia. A história é contada em Gênesis 6-12 , assim como no Alcorão e em outras fontes.



A História da Arca de Noé é uma alegoria sobre estudar e reunir conhecimentos para conseguir atravessar as águas da Ignorância. Mesmo quando todos ao seu redor mergulharem na descrença, reúna animais de todos os tipos (estude todas as culturas), atravesse os 40 dias de provação (referência ao Caminho de MEM) e, ao final, terá o Arco-Íris (TAV) como prova da Aliança entre Deus (Kether = 1) e você (Malkuth = 10 = 1+ 0 = 1).

Conforme a tradição bíblica, Deus decidiu destruir o mundo por causa da perversidade humana, mas poupou Noé, o único homem justo da Terra em sua geração, mandando-lhe construir uma arca para salvar sua família e representantes de todos os animais e aves. A certa altura, Deus interrompeu o Dilúvio, fazendo as águas recuarem e as terras secarem. A história termina com um pacto entre Deus e Noé, assim como com sua descendência.

Abraão e Isaac

De acordo com o relato bíblico em Gênesis, Sarah concebeu Isaac aos 90 anos e morreu aos 127 anos, pouco antes de Abraão chegar com Isaac da viagem para oferecê-lo em sacrifício, desse modo, Isaac possuía 37 anos de idade quando foi levado em sacrifício, seu pai Abraão o levou ao monte Moriá.

Pela palavra de Deus, Abraão edificou um altar e ofereceu seu filho como sacrifício. Não obstante, amarrou Isaac no altar e sacou uma faca para matá-lo, no último momento, um anjo de Deus impediu Abraão.

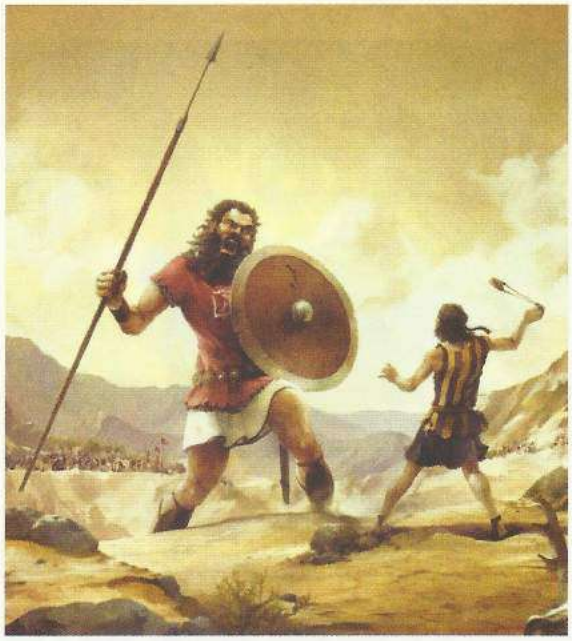
Em vez disso, ele foi guiado até um carneiro mais próximo para sacrificá-lo no lugar de seu filho.

O Sacrifício de Isaac, por Rembrandt (1635)

Esta Fábula mostra o Teste de Fé e Obediência de Abraão em Deus e é utilizada no Cristianismo como demonstração de fé.

Davi e Golias

Segundo a narrativa do livro de Reis, Golias era um gigante da cidade de Gate, e um campeão dos Filisteus. Possuía a altura de seis côvados e um palmo (2,94 metros). Ainda segundo Reis, o combate que teve contra David, usava uma cota de malha de bronze que pesava 5000 ciclos (57 kg). Como Davi era um rapaz ainda, provavelmente só a cota de malha de Golias já atingia seu peso. Mas Davi ainda tinha que lutar com um gigante que carregava um grande escudo para proteção e uma lança, cuja ponta de ferro pesava 600 ciclos (6 kg).



Pouco depois de Davi ter sido ungido por Samuel, os filisteus ajuntaram-se em Socó para uma guerra contra Israel, e então acamparam em Efes-Damim. Golias desafiava Israel em alta voz para apresentarem um homem que lutasse com ele em combate individual, o resultado determinaria qual o exército que se tornaria servo do outro. Seu desafio durou 40 dias (veremos mais sobre o número 40 no Caminho de MEM). Mas no exército israelita não havia soldado com coragem suficiente de enfrentar Golias.

Quando Davi soube do que estava acontecendo ficou indignado e aceitou o desafio do filisteu. A tentativa de Saul em colocar sua armadura em Davi não teve êxito, porque ele nunca tinha usado aquele equipamento. Davi foi apenas com a funda e algumas pedras lisas que pegou em um rio próximo ao encontro de Golias.

Invocando o nome de seus deuses para o mal contra Davi, Golias riu-se dele, perguntando se era por acaso um cão para que viesse a ele com cordas, referindo-se à funda que Davi usava. Davi respondeu: "*Tu vens a mim com espada, e com lança, e com dardo, mas eu chego a Ti com o nome de Jeová dos exércitos, o Deus das Fileiras Combatentes de Israel, de quem escarneceste.*" Apressando-se, Davi pegou uma pedra e atirou com a funda e ela penetrou a testa de Golias. Quando Golias caiu com a face por terra, Davi apressou-se, pegou a espada de Golias e entregou-lhe a morte definitivamente cortando sua cabeça.

Quando viram seu campeão morto, os Filisteus fugiram, mas foram perseguidos e dizimados até sua cidade.

O Livro de Jó

Nasceram-lhe sete filhos e três filhas (Jó 1, 2). Possuía ele sete mil ovelhas, três mil camelos, quinhentas juntas de bois e quinhentas jumentas, tendo também muitos servos; de modo que este homem era o maior de todos os do Oriente (Jó 1, 3).

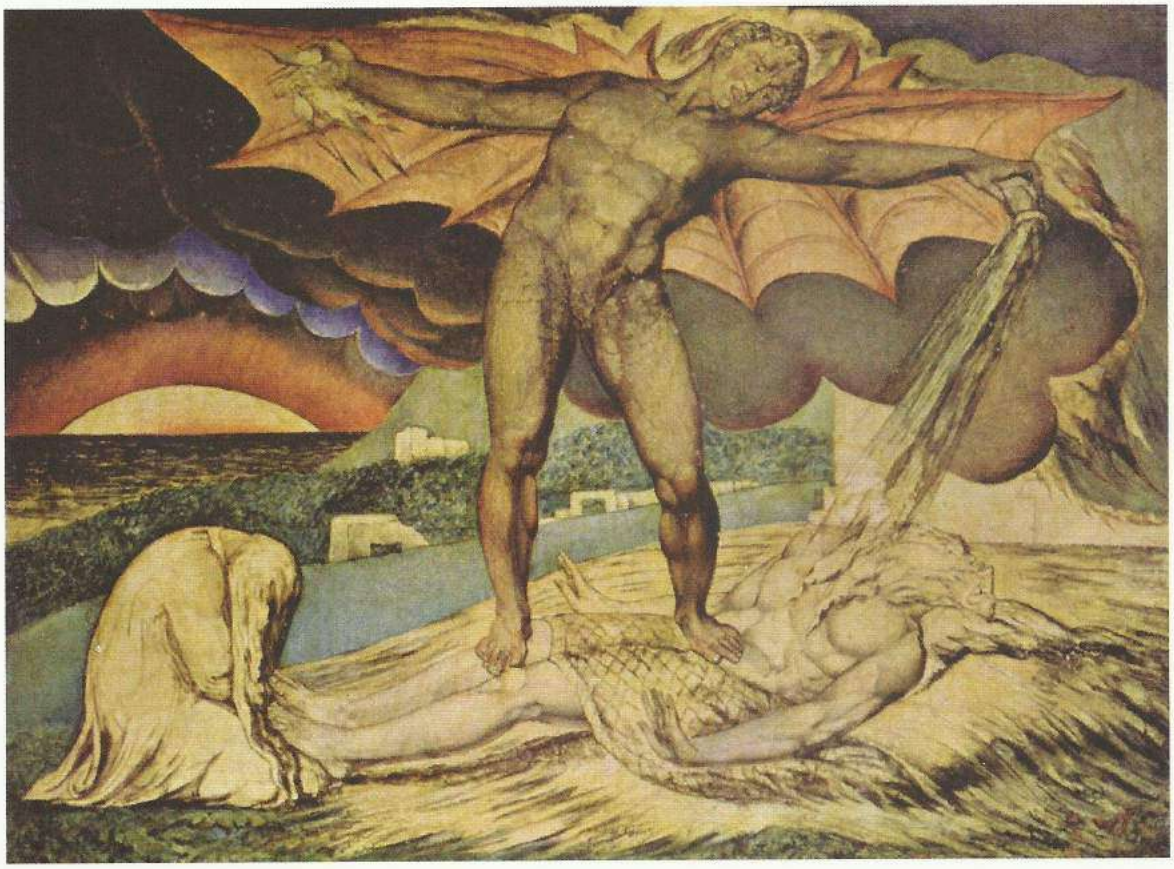
Chegado o dia em que os filhos de Deus vieram apresentar-se perante o Senhor, veio também Satanás entre eles. Disse o Senhor a Satanás: "Notaste porventura o meu servo Jó, que ninguém há na terra semelhante a ele, homem íntegro e reto, que teme a Deus, e se desvia do mal?" (Jó 1, 6,8).

Satanás, entretanto, desafia a integridade de Jó, e então Deus permite que Satanás interfira na vida de Jó, resultando na tragédia de Jó: a perda instantânea de seus bens, de seus filhos e de sua saúde.

Jó, porém, não blasfemou contra Deus, mas, ao invés disso, ele se levantou, rasgou o seu manto, rapou a sua cabeça e, lançando-se em terra, adorou ao Senhor; e disse: "nu saí do ventre da minha mãe, e nu tornarei para lá. Deus me deu, e Deus tirou; bendito seja o nome do Senhor" (Jó 1, 20-21).

Deus permitiu que Satanás ferisse Jó de úlceras malignas, desde a planta do pé até o alto da cabeça. (Jó 2, 7).

Após a narração desses fatos, sucederam debates entre Jó e seus amigos (Elifaz, Bildad e Sofar) sobre a grandeza dos propósitos da divindade e sobre os mistérios da vida humana e sua culpabilidade. Ao final, Deus aparece a eles e repreende-os, e Jó fala: "*Antes eu Te conhecia de ouvir falar, mas agora meus olhos Te veem*".



Satan torturando Jó, por William Blake (1826).

E Deus virou a situação de Jó, enquanto ele orava pelos seus amigos, e o Senhor devolveu a Jó em dobro a tudo quanto antes possuía de bens materiais, além de vir a ter outros sete filhos e três filhas, as quais vieram a ser consideradas como as mais belas da época. E quanto a Jó, ele viveu cento e quarenta anos, e morreu velho e farto de dias.

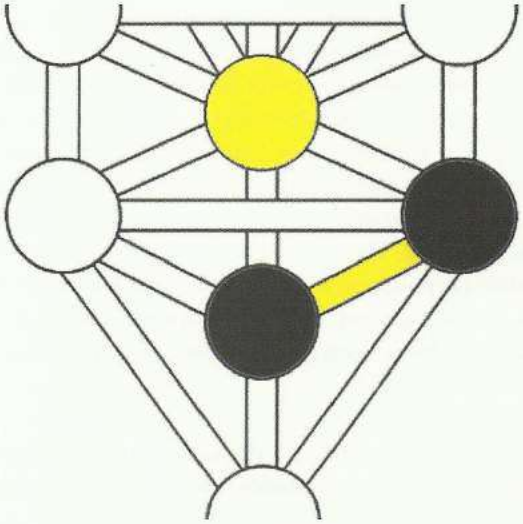
A Estrela Guia

Na tradição cristã, a Estrela de Belém, também chamada de Estrela de Natal, revelou o nascimento de Jesus aos magos e, posteriormente, os guiou até Belém.

A estrela aparece no Evangelho de Mateus, no qual "magos do oriente" foram inspirados pela estrela a viajar para Jerusalém. Lá, eles se encontraram com Herodes da Judéia e perguntaram-lhe onde teria nascido o rei dos judeus. Herodes, baseado num versículo do livro de Miquéias interpretado como sendo uma profecia, enviou-os a Belém, um vilarejo nas proximidades.

A estrela então os levou até o local onde estavam Jesus, Maria e José, onde eles prestaram homenagem ao recém-nascido e deram-lhe presentes. Por este atraso, é tradição considerar o "dia de Reis" como sendo 6 de Janeiro.

Os sábios magos então receberam em sonho o conselho de não retornarem a Herodes e, por isso, voltaram diretamente para seus próprios países por um caminho diferente.



A Estrela, enquanto TZADDI, serve como orientação para os Reis Magos conseguirem chegar até o Messias (TIFERET, na Forma de Criança) da mesma maneira que a Fé serve como orientação para se chegar à Verdadeira Vontade.

O Simbolismo da Estrela-Guia é muito forte, ainda mais que durante milhares de anos, as estrelas e constelações foram utilizadas como guias seguros para a navegação e orientação dos viajantes. Na Kabbalah, esta "Fé" e "Esperança" são provenientes da intuição gerada por nosso Sagrado anjo Guardião, como sinais de que estamos caminhando na Árvore em direção de nossa Verdade.

Os três Reis Magos visitam o menino Jesus, por Henry Mowbray (1915)

Em um mundo dominado apenas pelo racional, os Magos precisam aprender a dar maior valor para as coisas que conseguem apenas intuir e sentir...

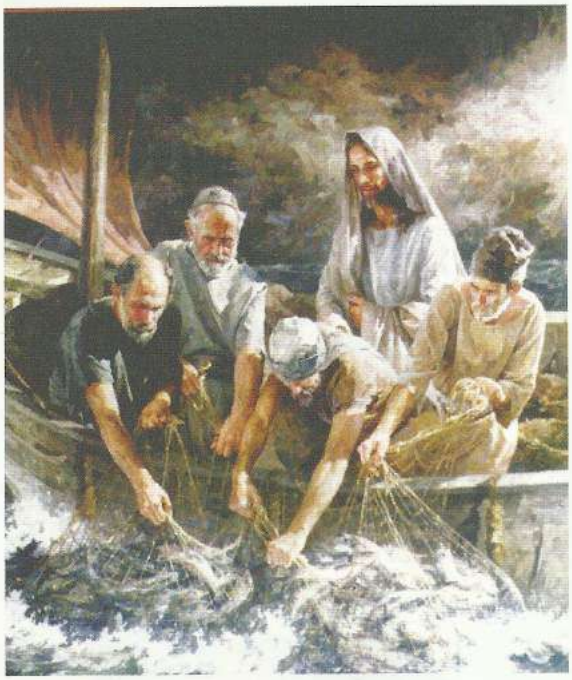
Os Apóstolos Pescadores

"*Andando à beira do mar da Galileia, ele [Jesus] viu dois irmãos, Simão, que é chamado Pedro, e André, seu irmão, abaixando uma rede no mar, pois eram pescadores. E disse-lhes: 'Segui-me e eu farei de vós pescadores de homens.*"

- Mateus 4:18, 19.

A PESCA é mencionada muitas vezes nos Evangelhos. Jesus usou várias ilustrações relacionadas à pesca. E não é de admirar. Ele passou muito tempo ensinando perto do mar da Galileia ou às margens dele. (Mateus 4:13; 13:1, 2; Marcos 3:7, 8).

É provável que sete dos Apóstolos de Jesus - Pedro, André, Tiago, João, Filipe, Tomé e Natanael - tenham sido considerados "pescadores". João 21:2, 3.



Jesus e os Pescadores, por Carlos San Vicente (1963)

O ato de pescar, na Kabbalah, está relacionado diretamente à chamada "*Via Úmida*" ou "Caminho da Mão Direita", baseado no Amor de NETZACH. Todos os Caminhos que partem de Netzach fazem referência ao ato de pescar: QOF cuida da preparação, TZADDI é o anzol, PEH é a Boca e NUN é o peixe, terminando em KAPH que representa a fartura. O Anzol remove o peixe da Água MEM, que também representa o inconsciente.

Nossa Senhora dos Navegantes

A fé e a designação Nossa Senhora dos Navegantes têm início no século XV, com a navegação dos europeus, especialmente com os portugueses. As pessoas que viajavam pelo mar pediam proteção à Nossa Senhora para retornarem aos seus lares. Maria era vista como protetora das tempestades e demais perigos que o mar e os rios ofereciam.

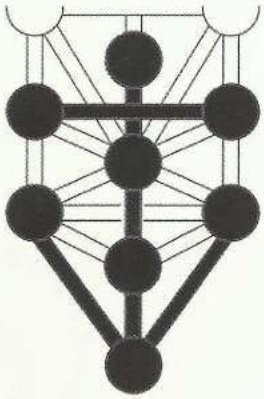
A primeira estátua de Nossa Senhora foi trazida de Portugal junto com os navegadores. Pedro Álvares Cabral trazia em sua Nau Capitânia uma imagem de Nossa Senhora da Boa Esperança, sendo levada até a Índia, onde uma capela em sua homenagem foi erguida e ali ficou até o século XVII sob a guarda de franciscanos e sob manutenção de descendentes de Cabral. Atualmente, a imagem original está na Igreja da Sagrada Família, em Belmonte, Portugal.

Nossa Senhora dos Navegantes é também conhecida pelo nome de Nossa Senhora das Candeias, Nossa Senhora da Boa Viagem; Nossa Senhora da Boa Esperança e Nossa Senhora da Esperança. Seu culto foi sincretizado com o de Iemanjá no Brasil.

Âncora

A âncora é considerada um símbolo de firmeza, tranquilidade, esperança, fidelidade. Representa a parte estável do nosso ser, aquela que, em meio a tempestades, é capaz de manter a firmeza.

Para os marinheiros, a âncora é o último refúgio, a esperança na tempestade. Simboliza também o conflito entre o sólido (a terra) e o líquido (a água). O conflito precisa ser resolvido para que a terra e a água, juntas, fecundem em harmonia.



Há uma outra representação que separa a âncora em duas partes: o semi-círculo virado para cima (o mundo espiritual) é coroado pela cruz da matéria, que representa a existência real e contínua no mundo material.

Essa combinação cria a cruz da escora, um símbolo cristão da esperança do tempo em que os cristãos do Império Romano tiveram que praticar sua Religião em segredo por causa das perseguições. O Círculo no topo da Âncora representa Deus em sua trindade-unidade.

O Tzadik

No judaísmo, um *Tzadik* (ou Tsadic) é considerado uma pessoa santa. No pensamento clássico judaico, há várias definições para um Tzadik. De acordo com Maimonides (baseado na Dissertação *Yevamot* do Talmude Babilônico, 49b-50a): "*Aquele cujo mérito supera a iniquidade é um Tzadik*" e qualquer pessoa pode alcançar este nível.

De acordo com o Tanya (baseado nas passagens do *Tanakh* e do Talmude), o verdadeiro título de Tzadik só pode ser aplicado àquele que não somente nunca pecou, mas também tenha eliminado qualquer inclinação para cometer pecados.

De acordo com a definição do Tanya que um Tzadik não possui inclinação para o mal, apenas um pequeno grupo predestinado pode atingir este nível.

Santo Augustinho, por Sandro Boticelli (1480)

Daí a letra TZADDI, após esta compreensão, passa a representar uma pessoa ajoelhada rezando.

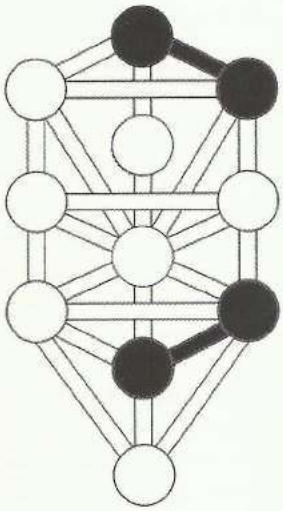
A Noiva de Aleph

Conectado com a ideia de *Tzimtzum* (A "Contração" divina na qual Deus, em sua infinitude, permite a criação de algo finito para que o finito possa perceber a si mesmo), Isaac Luria coloca que Tzaddi é a "*Noiva de Deus*", no sentido em que Deus e sua criação (os Tzaddikim) estariam em amor perpétuo e refletidos na Árvore da Vida.

Desta maneira, compreendemos que o Aleph, ou o *Sopro da Criação* estaria refletido em uma escala menor na *Inspiração* representada por Tzaddi, que refletiria a capacidade de criação infinita dentro de uma compreensão finita. Como Aleph representa o Criador e Tzaddi a reflexão de sua imagem, uma alusão ao *Kallat Mashiah* (A Noiva do Messias) pode ser vista.

Aleph

Tzaddi



A Inspiração e Originalidade

Sendo Tzaddi o reflexo da criação onipotente, é dito que este Caminho traz também a luz para a Inspiração das Musas, conectando o Emocional de Netzach com a intuição de Yesod.

Este reflexo de HOCHMA é muitas vezes interpretado como o signo de Aquário, que é o Regente deste Caminho, tornando Tzaddi a chave para a inspiração criativa dentro da Árvore do Zodíaco, no nível microcósmico.

O *Sopro de Deus* (ALEPH) reflete nas Águas trazendo a Inspiração (TZADDI) para aqueles que se deixam entregar para a meditação e para a Inspiração divina. A própria palavra "Inspiração" implica em aspirar o sopro da sabedoria de Deus.

O Signo de Aquário

A correspondência com o Signo de Aquário se dá na resolução de problemas através da intuição, meditação e inspiração. O símbolo de Aquário também representa, na Alquimia, o símbolo da dissolução, na qual um metal é colocado em água para dissolver, deixando sobrar apenas a parte essencial.

Aguadeiro, Mosaico português do século XVIII

Aquário é o "Aguadeiro" traz das Águas Superiores da Inspiração Divina que rege os artistas, inventores, escritores e todo tipo de profissão que amplie o conhecimento finito da humanidade, trazendo-a mais perto do Infinito de Deus.

As Musas

Após a vitória dos deuses do Olimpo sobre os seis filhos de Urano, conhecidos como Titãs, foi solicitado a Zeus que se criassem divindades capazes de cantar a vitória e perpetuar a glória dos Olímpicos. Zeus então partilhou o leito com Mnemósine, a deusa da memória, durante dez noites consecutivas e, um ano depois, Mnemósine deu à luz dez filhas em um lugar próximo ao monte Olimpo. Foram criadas pelo caçador Croto que, depois da morte foi transportado, pelo céu, até a constelação de Sagitário. As musas cantavam o presente, o passado e o futuro, acompanhados pela lira de Apolo, para deleite das divindades do panteão. Eram, originalmente, ninfas dos rios e lagos. Seu culto era originário da Trácia ou em Pieria, região a leste do Olimpo, de cujas encostas escarpadas desciam vários córregos produzindo sons que sugeriam uma música natural, levando a crer que a montanha era habitada por deusas amantes da música. Nos primórdios, eram apenas deusas da música, formando um maravilhoso coro feminino. Posteriormente, suas funções e atributos se diversificaram.

Hesíodo e a Musa, de Gustave Moreau, 1891. Note a Estrela sobre a cabeça do anjo da inspiração.

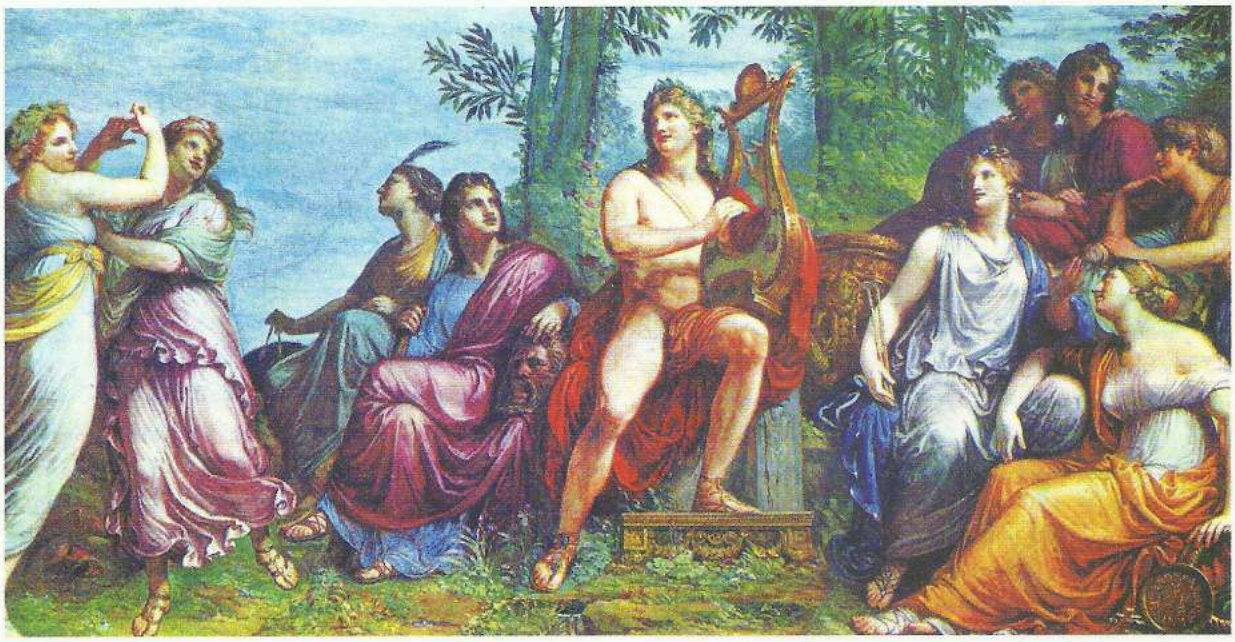
As Nove Musas

Calíope (Bela Voz), a primeira entre as irmãs, era a Musa da Eloquência. Seus símbolos eram a Tabuleta e o Buril. É representada sob a aparência de uma jovem de ar majestoso, a fronte cingida de uma coroa de ouro. Está ornada de grinaldas, com uma mão empunha uma trombeta e com a outra, um poema épico. Foi amada por Apolo, com quem teve dois filhos: Himeneu e Iálemo. E também por Eagro, que desposou e de quem teve Orfeu, o célebre cantor da Trácia.

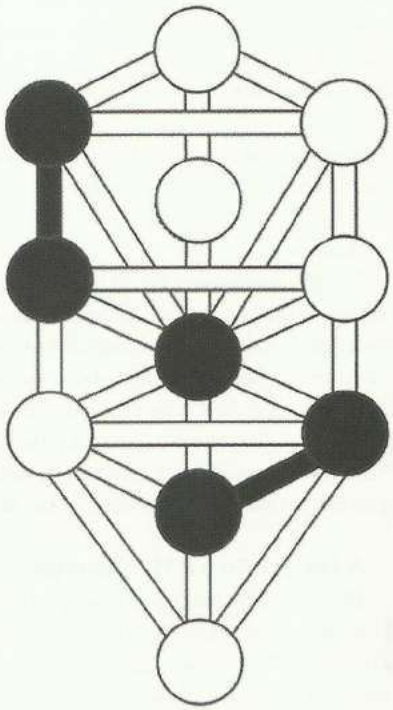
Clio (A que confere Fama) era a Musa da História, sendo símbolos seus o Clarim Heróico e a Clepsidra. Costumava ser representada sob o aspecto de uma jovem coroada de louros, tendo na mão direita uma trombeta e na esquerda um livro intitulado *Tucídide*. Aos seus atributos acrescentam-se ainda o globo terrestre sobre o qual ela descansa e o tempo que se vê ao seu lado, para mostrar que a história alcança todos os lugares e todas as épocas.

Euterpe (A que dá Júbilo) era a Musa da Poesia lírica e tinha por símbolo a Flauta, sua invenção. Ela é uma jovem, que aparece coroada de flores, tocando o instrumento de sua invenção. Ao seu lado estão papéis de música, oboés e outros instrumentos. Por estes atributos, os gregos quiseram exprimir o quanto as letras encantam àqueles que as cultivam.

Tália (A Festiva) era a Musa da Comédia que vestia uma Máscara Cômica e portava Ramos de Hera. É mostrada por vezes portando também um cajado de



Apolo e as Musas, de Andrea Appiani (1810)



pastor, coroada de hera, calçada de borzeguins e com uma máscara na mão. Muitas de suas estátuas têm um clarim ou porta-voz, instrumentos que serviam para sustentar a voz dos autores na comédia antiga.

Melpômene (A Cantora) era a Musa da Tragédia; usava Máscara Trágica e Folhas de Videira. Empunhava a maça de Hércules e era oposto de Tália. O seu aspecto é grave e sério, sempre está ricamente vestida e calçada com coturnos.

Terpsícore (A que Adora Dançar) era a Musa da Dança. Também regia o Canto Coral e portava a Cítara ou Lira. Apresenta-se coroada de grinaldas, tocando uma lira, ao som da qual dirige a cadência dos seus passos. Alguns autores fazem-na mãe das Sereias.

Érato (A que Desperta Desejo) era a Musa do Verso Erótico. É uma jovem ninfa coroada de Mirto e Rosas. Com a mão direita segura uma Lira e com a esquerda um arco. Ao seu lado está um pequeno Amor (Querubim) que beija-lhe os pés.

Polímnia (A de Muitos Hinos) era a Musa dos Hinos Sagrados e da Narração de Histórias. Costuma ser apresentada em atitude pensativa, com um véu, vestida de branco, em uma atitude de meditação, com o dedo na boca.

Urânia (Celeste) era a Musa da Astronomia, tendo por símbolos um Globo Celeste e um Compasso. Representam-na com um Vestido Azul-Celeste, coroada de Estrelas e com ambas as mãos segurando um globo que ela parece medir, ou então tendo ao seu lado uma esfera pousada uma tripeça e muitos instrumentos de matemática. Urânia era a entidade a que os astrônomos/astrólogos pediam inspiração.

Suas moradas, normalmente situadas próximas à fontes e riachos, ficavam na Pieria, leste do Olimpo (musas pierias), no monte Helicon, na Beócia (musas beócias) e no monte Parnaso em Delfos (musas délficas). Nesses locais dançavam e cantavam, acompanhadas muitas vezes de Apolo Musagetes (líder das musas - Epíteto de Apolo). Eram bastante zelosas de sua honra e puniam os mortais que ousassem presumir igualdade com elas na arte da música.

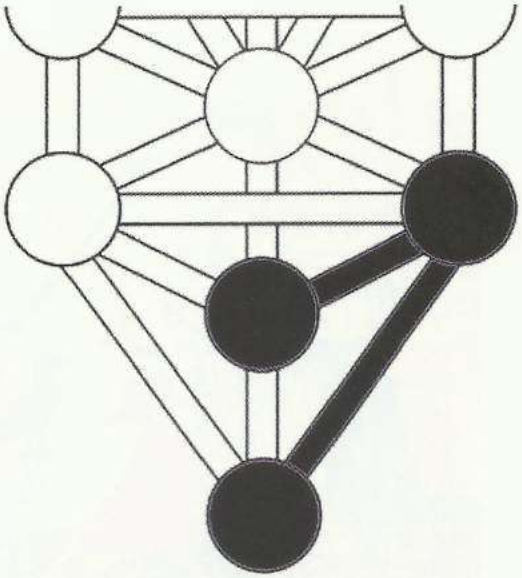
Apolo e as Musas

Na Arte, é comum retratarmos Apolo próximo das musas. Como símbolo da eloquência, da poesia e da música, Apolo é companheiro constante da inspiração trazida pelas musas.

Esta imagem do século XVII retrata Apolo perseguindo as Musas em seu carro solar. Na comparação, vemos que há uma reflexão entre a Geometria dos

Caminhos espelhada em Tiferet para executar sua Verdadeira Vontade. O mago, tal qual Apolo (TIFERET) sobre seu Carro Solar (CHETH), persegue a Inspiração (TZADDI) e, sabendo ser esta a Verdade, não há como retroceder ou errar o caminho a ser seguido.

Trataremos com maiores detalhes esta correlação no Caminho de CHETH, o Carro.



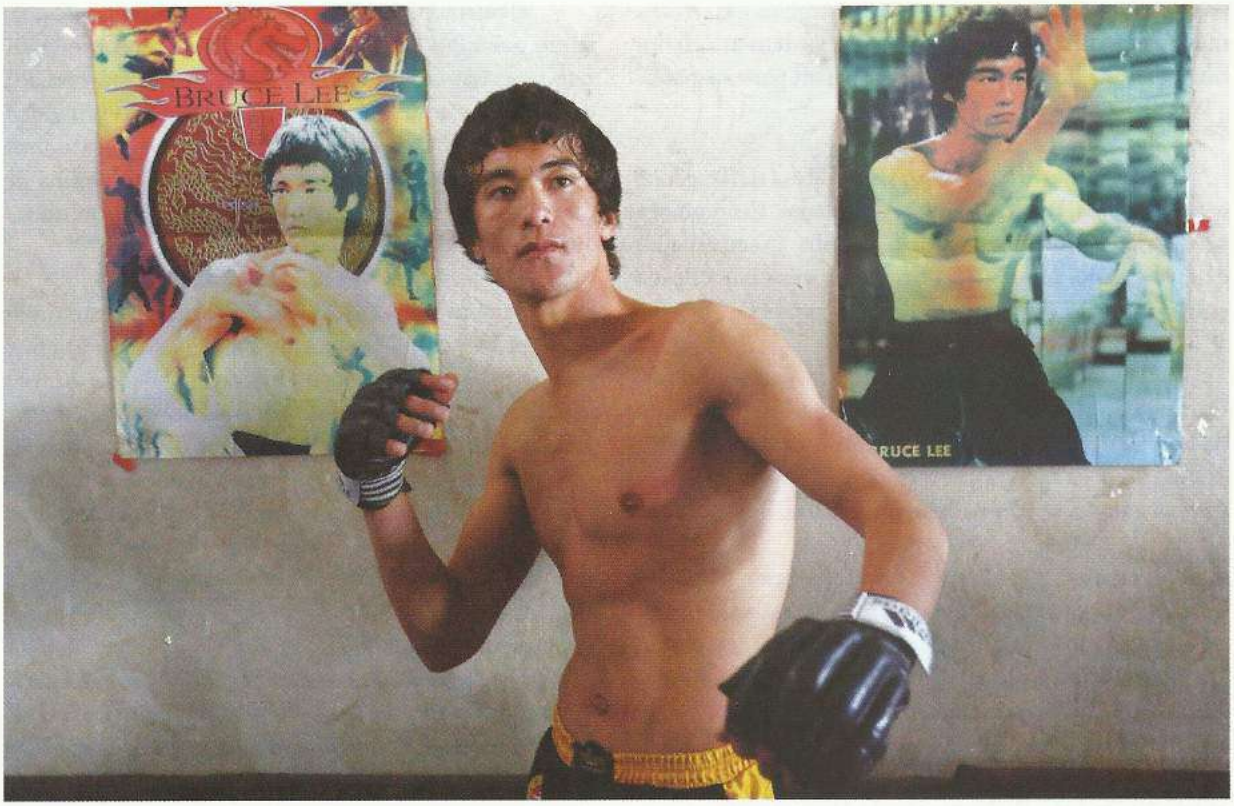
A Arte

Compreendendo TZADDI como o Caminho da Fé, da Inspiração e da Originalidade, é muito fácil entender que qualquer ritual mágicko ou religioso passa pela compreensão deste Caminho e todos os espaços dedicados para a Arte são espaços consagrados nesta energia, sejam eles Museus (aliás, a palavra Museu vem de "Casa das Musas") até Catedrais. A Arte e o Sagrado sempre estiveram intrinsicamente conectadas na magia.

A Inspiração e a Manifestação

Da mesma maneira que Tzaddi é a inspiração vinda de ALEPH, ela reflete como a própria inspiração para as platéias de QOF. Quando alguém faz uma obra de arte tão maravilhosa e inspirada, ela automaticamente passa a servir de inspiração para um novo grupo de pessoas.

O reflexo de TZADDI sobre QOF é o mesmo que o ídolo exerce sobre seu público. Uma pessoa na platéia inspirada por uma bela performance pode escolher abraçar a carreira teatral, assim como alguém encantado por uma palestra sobre arquitetura pode decidir, no futuro, exercer esta profissão.



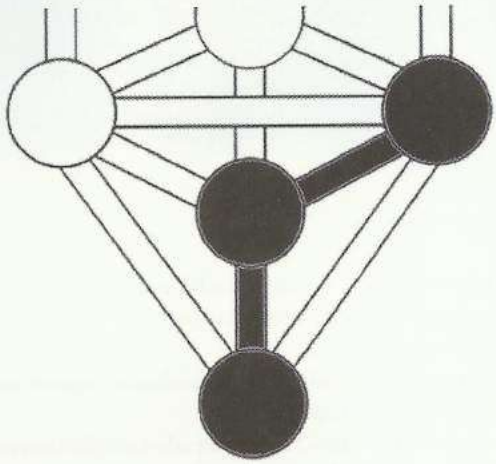
Todo artista deseja algum dia se tornar alguém digno de inspiração. Para isso, enquanto começamos nossa jornada, podemos nos cercar de símbolos e representações que evoquem nossos objetivos. Observemos este lutador. Ele deseja algum dia tornar-se tão lendário quanto Bruce Lee. Por este motivo, cercou sua academia com posters e imagens de seu ídolo, que lhe servem como TZADDI.

Os Oráculos Intuitivos

Sendo a contraparte de RESH, o Caminho de TZADDI lida com oráculos de inspiração e intuição, que nunca poderiam ser trabalhados ou ensinados através de lógica ou de livros e tabelas.

Todas as Formas de Oráculo Intuitivo passam por Estados Alterados de Consciência, em diversos graus.

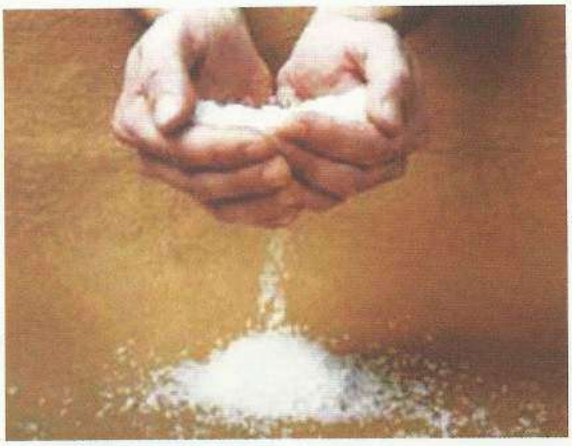
Oráculos intuitivos incluem a Observação da Natureza, Viagens Xamânicas, Bolas de Cristal, Leitura de Borra de Café, Entranhas, Núvens, Fogueiras, Oráculo da Água e das Fontes, Oráculo de Ossos e outros.



Os Oráculos de TZADDI trabalham normalmente com Estados alterados de Consciência, fazendo a ponte com o Caminho de TAV.

Uma Lista mais completa inclui:

Actinomancia – Método de adivinhação através das irradiações das estrelas.
Acutomancia – Método de adivinhação através das formas ou desenhos de agulhas ou alfinetes atirados sobre água.
Aeromancia – Método de adivinhação através dos ventos e das nuvens.
Agromancia – Método de adivinhação através dos aspectos de um campo.
Ailuromancia – Método de adivinhação através de gatos e outros felinos.
Alomancia – Método de adivinhação através do sal.
Antracomancia – Método de adivinhação através de carvão incandescente.
Aracnomancia – Método de adivinhação através da teia de aranha.



Alomancia

Belomancia – Método de adivinhação através de como as flechas ficam cravadas.
Bibliomancia – Método de adivinhação através da interpretação de palavras ou frases de um livro aberto ao acaso. Antigamente se utilizava a Ilíada e a Odisséia, mas com a popularização da Bíblia, esta se tornou a favorita, usada até mesmo por evangélicos.

Búzios

Búzios – Método de adivinhação por meio de pequenas conchas de mesmo nome.
Botanomancia - Método de adivinhação através da colheita de cinza e ramos e da folhagem das árvores.
Brizomancia – Método de adivinhação através dos sonhos. Uma forma antiga de Oniromancia.
Cafeomancia – Método de adivinhação através da interpretação da borra do café.
Capnomancia – Método de adivinhação através da fumaça lançada ao vento.
Cartomancia – Método de adivinhação através das cartas de baralho ou tarô.
Catroptomancia – Método de adivinhação através de espelhos.

Causinomancia – Método de adivinhação através do fogo.(Outro nome seria Piromancia.)
Ceromancia – Método de adivinhação através da cera derretida da vela que caiu na água.

Cleromancia

Cleromancia – Método de adivinhação através do lançamento de dados.
Cristalomancia – Método de adivinhação através de um cristal, como a bola de cristal.
Cromniomancia – Método de adivinhação através de cebolas.
Dafnomancia – Método de adivinhação através do som da queima de ramos de louro.
Datilomancia – Método de adivinhação através do formato dos dedos.
Dendromancia – Método de adivinhação através da observação de troncos e arbustos.
Dominomancia – Método de adivinhação através das pedras de um dominó.
Enomancia – Método de adivinhação através da cor e da textura de um vinho.
Eromancia – Método de adivinhação através de um copo de água.

Eolomancia

Eolomancia – Método de adivinhação através da direção da movimentação das nuvens e no vento.

Escapulomancia – Método de adivinhação através da interpretação de ossos de animais.
Filodoromancia – Método de adivinhação através do som de pétalas golpeadas contra a mão do consulente.
Geomancia – Método de adivinhação através dos pontos vitais da terra.

Hidromancia

Hidromancia – Método de adivinhação através da aparência e do movimento da água além das batidas das ondas nas pedras.
Iridomancia – Método de adivinhação através da observação da íris dos olhos.
Lampadomancia – Método de adivinhação através da interpretação de raios e trovões.
Lecanomancia – Método de adivinhação através da interpretação de pedras preciosas lançadas em uma bacia cheia de água.

Libanomancia

Libanomancia – Método de adivinhação através da fumaça produzida por incensos.
Licnomancia – Método de adivinhação através da interpretação de figuras refletidas pela luz ou pela sombra das velas ou tochas.

Melanomancia – Método de adivinhação através das manchas na pele e outros sinais de um indivíduo.
Onicomancia - Método de adivinhação através de desenhos feitos de azeite.
Oniromancia – Método de adivinhação através dos sonhos.
Ostracomancia – Método de adivinhação por meio da observação de conchas.
Ovomancia - Método de adivinhação através do rompimento da casca de um ovo.
Piromancia – Método de adivinhação através do fogo e de fogueiras.
Quiromancia – Método de adivinhação através das linhas e sinais da mão do consultante.
Rabdomancia – Método de adivinhação através de uma varinha mágica.
Teimancia – Método de adivinhação através das folhas de chá.
Tiromancia – Método de adivinhação através das características físicas de um queijo.

Por sua sutileza e também pela incapacidade de racionalização deste Caminho, os Oráculos de TZADDI constantemente estão relacionados com Estados Alterados de Consciência, fazendo a ponte entre o intuitivo e a observação do mundo real (MALKUTH).

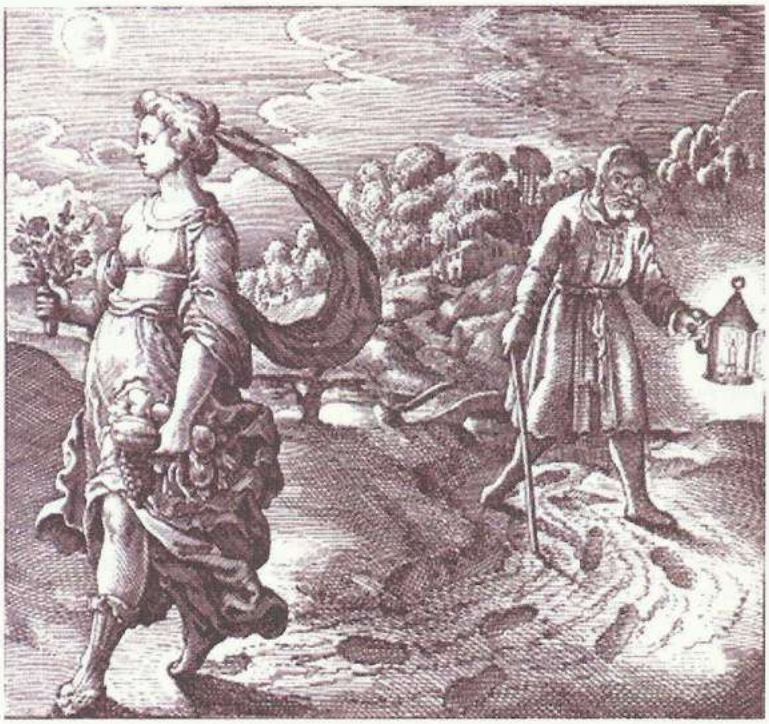
Linha dos Ciganos

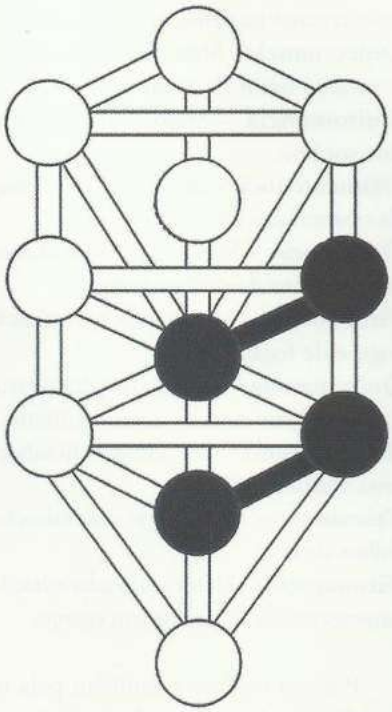
Pertencem à uma linha de trabalhadores espirituais que busca seu espaço próprio pela força que demonstram em termos de caridade e serviços a humanidade. Seus préstimos são valiosas contribuições no campo do bem-estar pessoal e social, saúde, equilíbrio físico, mental e espiritual, e tem seu alicerce em entidades conhecidas popularmente com "encantadas", ou seja, que nunca encarnaram.

São entidades oriundas de um povo muito rico de histórias e lendas, foram na maioria andarilhos que viveram nos séculos XIII, XIV, XV e XVI. Tem na sua origem o trabalho com a natureza, a subsistência através do que plantavam e o desapego as coisas materiais.

Dentro da Umbanda seus fundamentos são simples, não possuindo assentamentos ou ferramentas para centralização da força espiritual. São cultuados em geral com imagens bem simples, com taças com vinho ou com água, doces finos e frutas solares. Trabalham

A Linha dos Ciganos na Umbanda.





Atalanta Fugens - A Inspiração está sempre alguns passos adiante do sábio, que sempre a persegue, mas nunca a alcança. Correspondência entre o Caminho de YOD e o Caminho de TZADDI.

também com as energias do Oriente, com cristais, incensos, pedras energéticas, com as cores, com os quatro sagrados elementos da natureza e se utilizam exclusivamente de magia branca natural, como banhos e chás elaborados exclusivamente com ervas.

Hippies

Toda a contra-cultura e o pensamento "aquariano" são manifestações em Malkuth das energias que permeiam Yesod. Podemos ver muitas correspondência entre o modo de pensar dos Hippies e a ideologia da Arte, sexo, liberdade, fertilidade, sagrado feminino e vivência comunitária que preenche o Caminho de TZADDI.

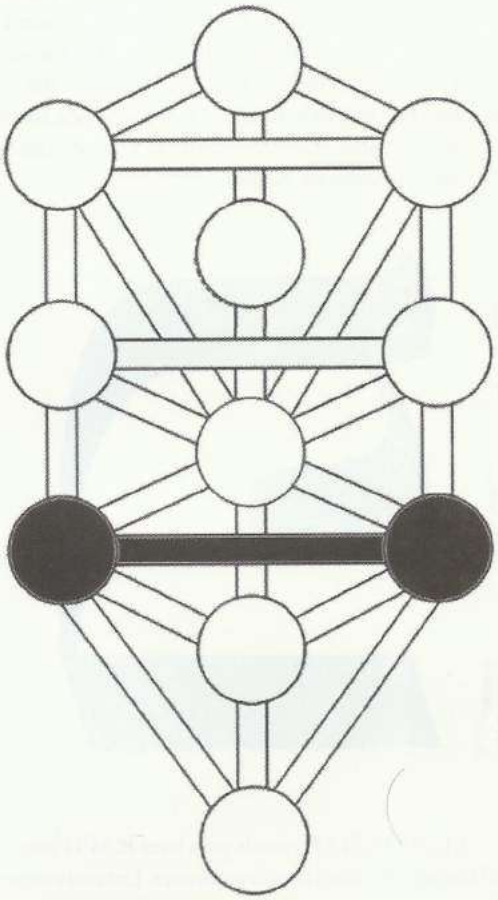
Optaram por um modo de vida comunitário, tendendo a uma espécie de socialismo libertário, a um estilo de vida nômade e à vida em comunhão com a natureza. Negavam o nacionalismo e a Guerra do Vietnã, bem como todas as guerras. Abraçavam aspectos de religiões orientais como o budismo e o hinduísmo e das religiões das culturas nativas norte-americanas. Estavam em desacordo com valores tradicionais da classe média americana e das economias capitalistas. Enxergavam o patriarcalismo, o militarismo, o poder governamental, as corporações industriais, a massificação, o capitalismo, o autoritarismo e os valores sociais tradicionais como parte de uma instituição única sem legitimidade.

A Inspiração para a Perfeição

TZADDI também aparece como fonte inspiradora para o *Eremita* (Arcano 9 no Tarot). Na alegoria, ele é mostrado caminhando com uma lanterna para iluminar seus passos e um cajado para auxiliar em sua caminhada, sempre à procura de sua inspiração divina, que caminha apenas alguns passos à sua frente.

O Sábio jamais conseguirá alcançar a Perfeição, pois sempre que chega até onde ela estava, a jovem donzela estará alguns passos adiante.

Peh

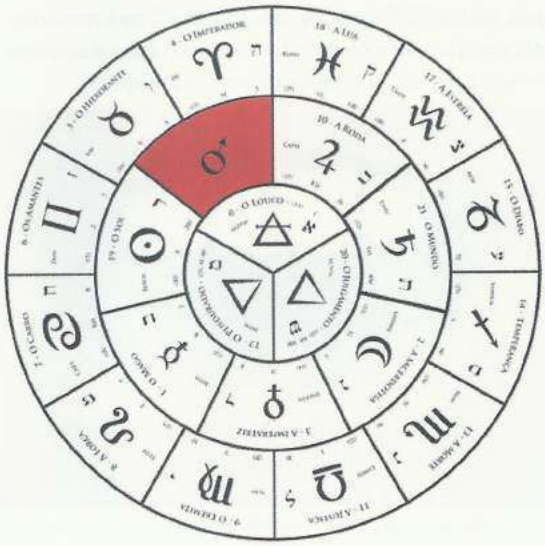


Título: A Criança Conquistadora.
Inteligência: Inteligência Ativa.
Posição: Une as Sephiroth Netzach a Hod.
Significado: Boca.
Valor Gemátrico: 80.
Anjo: Malkiel.
Qliphoth: Parfaxitas.
Runa: Hagalaz.
Cor: Vermelho.
Incenso: Pimenta, Tabaco.
Animais: Cavalo, Lobo, Urso.
Seres lendários: Quimeras.
Pedras: Rubi.
Plantas: Wormwood, Absinto.
Árvore: Carvalho.
Correlação: Marte.
Arcano do Tarot: A Torre.
Correspondência: Sistema Muscular.
Doenças: Inflamações.
Poderes: Defesas Psíquicas.
Símbolos: Espada.
Rituais: Inspiração, Destruição do Ego.

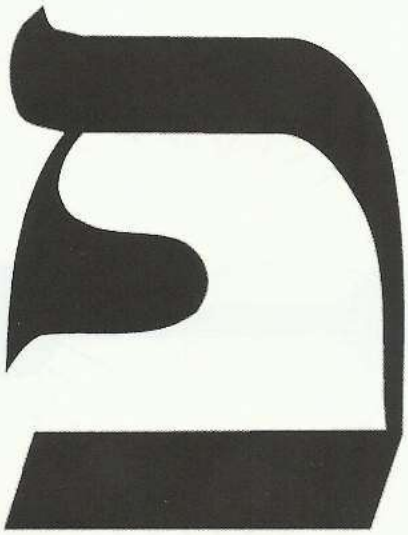
O 27º Caminho é o da INTELIGÊNCIA ATIVA OU EXCITANTE, e é chamado deste modo porque por ele todo ser existente recebe o seu espírito e movimento.

Neste Caminho a Força da Vida é manifestada nos planos inferiores, trazendo em si uma grande energia ativa e dinâmica, movendo a Mente Concreta de Hod e a Emoção Criativa de Netzach, forma e força, debaixo da direção da dinâmica marciana. Unindo as duas Esferas da base dos pilares laterais, o positivo e o negativo, é deduzido obviamente que o objetivo desta estrada é a realização da unidade.

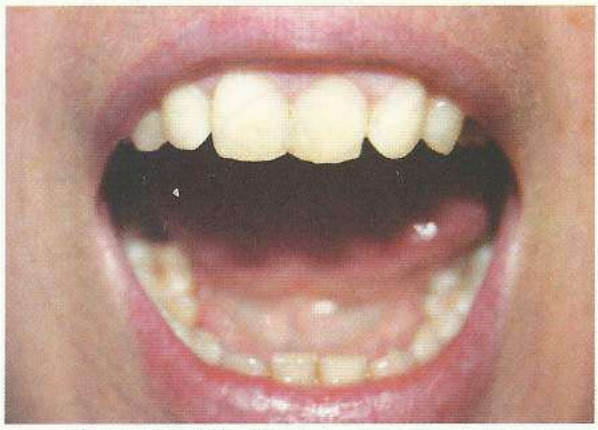
A letra Peh é a chave deste caminho que em seu formato lembra o de uma boca aberta e o Yod no meio da língua. Simboliza a porta da comida, quanto a sua forma e quanto ao seu sentido; está unida ao poder do verbo, a palavra criativa, em resumo, a comunicação nos níveis internos como também nos externos.



Atendo-nos aos aspectos de comunicação, é possível observar que entre o místico e o ocultista existe uma grande diferença. O místico dificilmente comunica as suas experiências, como faz o ocultista, porque suas experiências pelo Caminho de TZADDI são pessoais e impossíveis de serem compartilhadas em toda a extensão do sentimento. Colabora no Plano de Deus e imprime na aura racial os seus sentimentos, devoções e pensamentos altos. Em geral, os místicos atuam no governo das mais puras emoções que pela mente. O ocultista por sua vez, realiza a sua parte transmitindo o seu conhecimento através do Caminho de RESH.



A Letra PEH é formada pela letra KAPH com um YOD formando uma boca com dentes. Extensivamente, PEH representa cavidades, o ato de falar, a palavra, a expressão, a vocalização. No alfabeto hebraico, vem após a letra AYIN, que significa "Olho", mostrando que primeiro devemos observar (examinar) uma situação para somente depois nos pronunciarmos a respeito.



Peh significa "Boca" em hebraico

A linguagem comum que tem sido desenvolvida pelo tempo nem sempre é usada corretamente. Nem todas as pessoas têm a preocupação de se definir em termos de precisão e claridade ao se expressar. É indispensável para evitar as confusões além dessas que já existem dentro das características de mesmo idioma.

Na Bíblia, unido à comunicação superior, é registrada uma passagem do Dia de Pentecostes, relacionando a decida do Espírito Sagrado, conferindo a linguagem aos Apóstolos: "*E apareceram distribuídas entre eles, língua como de fogo e se colocaram em cada um deles. Todos estavam cheios com o Espírito Sagrado e passaram a falar em outros idiomas, de acordo com o que Espírito os concedeu. . . a multidão estava cheia de perplexidade, pois de cada um os ouviu falarem no seu próprio idioma.*"

Arcano da Torre no Tarot de Rider-Waite

O 16º Arcano, a Torre, chamada Mansão de Deus, está intimamente relacionado com a confusão de idiomas relacionada na Gênese, com a Torre de Babel e a sua queda. Podemos observar neste Arcano uma casa em forma de torre, sobre um telhado em forma de coroa que é posta

fora do lugar por um raio, o Fogo do Céu; gotas que caem fora da torre e duas pessoas, geralmente homem-mulher, caindo. O corpo da torre permanece intacto.

A torre simboliza a Morada de Deus, a personalidade e o corpo; as duas pessoas representam os opostos e o raio é a Energia Cósmica em ação, enquanto as gotas remetem à chuva de energia pura que emana do alto.

Ao percorrer este Caminho, a Personalidade conquistará todas as emoções negativas de Netzach, dominará a divagante mente concreta de Hod, tornando-as harmônicas em todos os sentidos, para dominar melhor o impacto das energias que fluem de Tiferet; caso contrário, o castelo interno, construído em fundações do Ego, será demolido. A perfeita harmonia será refletida neste caso no uso controlado da polaridade, tanto horizontal como vertical.

A força deste Caminho emana de Marte, que dá o significado espiritual deste caminho e que é um princípio de energético de força combativa e dinâmica; destrói para criar; por isso esta força é transformadora e construtiva. Essa energia levada ao exagero, torna-se destrutiva, cruel e violenta. A cor vermelha desta estrada excita a atividade.

A teoria deste Caminho é contida no título do 16° Arcano que sugere a união dos nomes divinos de Netzach e Hod (Jeová Tzabaoth), Deus das Hostes e Elohim Tzabaoth, Senhor das Hostes do Poderoso.

A Passagem pelo Portal de PEH

Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por PEH pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

O Mistério de PEH

De acordo com a tradição cabalista, a letra PEH é formada pela combinação das letras KAPH e YOD.

KAPH representa a palma da mão, mas também todo tipo de receptáculo, como colher, vaso ou recipiente; YOD representa a mão, ou o gesto de realizar algo e, por analogia, a fagulha divina presente em todos os seres vivos. PEH seria o vaso para a centelha divina no Microcosmos a mesma combinação que ALEPH + BEIT criam a "Casa de Deus" no Macrocosmos.

Assim como Deus cria através do ALEPH, o Homem cria através de PEH, da manifestação do pensamento através do Verbo (ou da fala/boca), sendo considerado *B'tzelem Elohim* (A imagem de Deus). Note que Kaph e Yod representam as "Mãos" na Kabbalah.

A Estrela Flamígera

Segundo o estudioso de Maçonaria Kennyo Ismail, "*Os povos antigos tinham a crença de que os deuses habitavam as estrelas. Essa crença esteve presente no judaísmo, como denuncia o livro "Amós" (5:26), onde consta a crença ao deus Moloch, um deus que possuía uma estrela como símbolo.*

Os judeus adotaram tal crença por influência dos egípcios, que adoravam Sírius como um de seus mais importantes deuses. Sírius é a estrela mais brilhante do céu, também conhecida como "estrela-cão" por ser a principal estrela da constelação Cão Maior.

Os egípcios construíram vários templos em dedicação a Sírius e há indícios de que Sírius serviu de base para o calendário egípcio.

Essa influência egípcia fica clara no livro "Atos" (7:43), que cita o tabernáculo de Moloch e "a estrela do vosso deus Renfan". Renfan era um dos nomes pelos quais os egípcios chamavam Sirius. O Antigo Testamento contém várias outras passagens que citam o deus Moloch.

A Estrela Flamígera representa a caminhada de HOD para NETZACH, ou a passagem do grau de Aprendiz para Companheiro dentro das Ordens Maçônicas.

Pois bem, nos livros de "Reis I" e "Reis II", ninguém menos do que o Rei Salomão edifica um altar em homenagem a Moloch, o qual, como sabemos, tinha como símbolo uma estrela, por ser a estrela mais brilhante do céu. Os livros relatam que Salomão agiu por influência feminina. Já não mais forte como antes, velho, encontrava-se dividido entre sua sabedoria e a beleza de suas mulheres e concubinas. Enfim, Salomão misturou assuntos da matéria com assuntos do espírito.

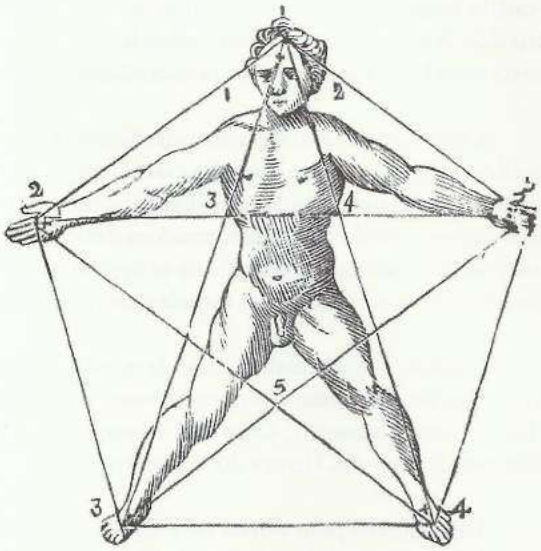
Essa questão de dualidade entre matéria e espírito está diretamente ligada à maçonaria simbólica, em que o material prevalece no grau de Aprendiz, mede forças com o espiritual no Grau de Companheiro, e então o espiritual prevalece no grau de Mestre.

Considerando o papel do Rei Salomão para a Maçonaria e essa dualidade enfrentada por Salomão e culminando na sua reverência a Sírius, a estrela mais brilhante do céu (daí o termo "flamígera"), é fácil compreender o importante papel e simbolismo que a Estrela Flamígera ocupa no grau de Companheiro Maçom. Não haveria melhor maneira de simbolizar tal dualidade aos Companheiros do que através do exemplo do próprio Rei Salomão, identificada no Templo por Sírius, a Estrela Flamígera.

A Estrela Flamígera representa as forças e os perigos que podem desvirtuar até o homem mais sábio de todos os sábios do caminho da retidão que leva à Verdade".

O Pentalfa

A Estrela de Cinco Pontas, presente também como um dos símbolos da magia e ainda nos ritos de diversas correntes iniciáticas e místicas, ainda é chamada de Estrela Pentagonal ou Pentalfa, palavra formada por Penta (cinco) e Alfa, a primeira letra do alfabeto grego e letra inicial dos vocábulos gregos utilizado para designar: ver, ouvir, meditar, bem agir e calar (*Atreo, Aisto, Adalesque, Agatopoeiro e Abaquidzi*), cujo símbolo é a Estrela Flamejante.



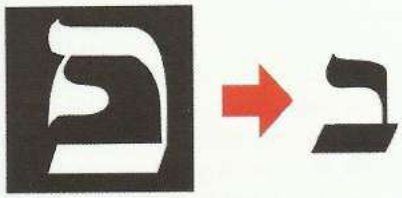
As cinco virtudes que devem ornar o Companheiro Maçom, também são simbolizadas pelas iniciais do Pentalfa, pois o perfeito Companheiro deve ser amável, benéfico, incorruptível, casto e severo (*Aganetos, Agelasos, Agathoergos, Adiafithortos* e *Agnos*). Ela foi difundida por Pitágoras, que também se dedicava à magia, alquimia e à alquimia cabalística, que deu origem às Escolas Pitagóricas.

A Chama divina, o YOD, ou o "G" no Pentagrama Flamejante fazem alusão à fagulha divina que habita cada um de nós, estando acima e além dos cinco sentidos vulgares e que o Companheiro Maçônico deve desenvolver agora na Coluna da Beleza.

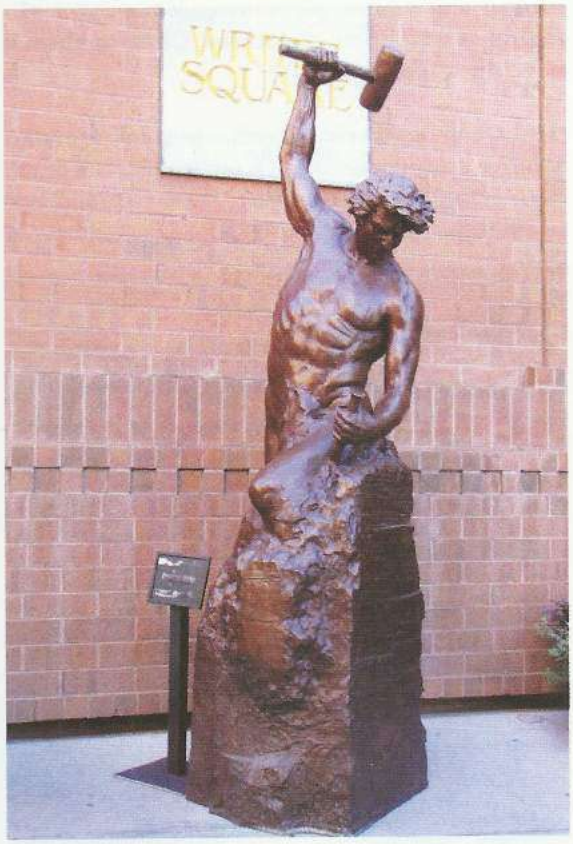
O BEIT Escondido em PEH

Ainda dentro da geometria da letra, podemos observar que existe um BEIT "escondido" dentro da letra PEH. BEIT, como a "Casa de Deus", traz dentro de si todo o conceito de que o homem pode se tornar

algo muito maior do que é ao se aproximar da Fonte (KETHER) mas que, para isso, será necessário destruir toda a "casca" (Qlipoth) que está aprisionando este BEIT.

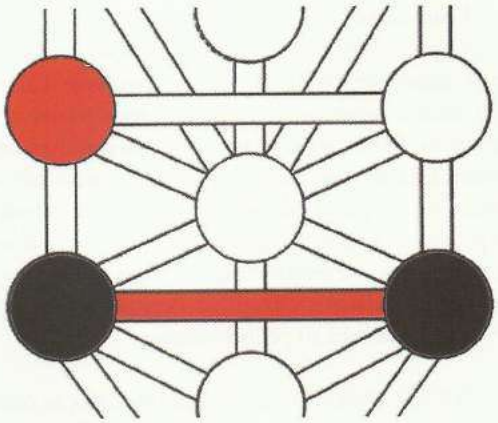


Uma vez que este recipiente (o Ego) é trabalhado, aparando as arestas e removendo todos os excessos e todas as formas indesejadas, somente então pode-se retirar a pedra cúbica de dentro da pedra bruta, ou o diamante de dentro do carvão.



O trabalho de auto-lapidação

PEH é, portanto, um Caminho no qual se retiram todas as mentiras e falsidades da alma; e este trabalho é feito por GEBURAH (representado pelo Planeta Marte, regente do Caminho). Sem o Rigor necessário, não é possível ultrapassar as Ordálias e seguirmos em frente no Caminho da Iniciação.



GEBURAH é a Esfera responsável por remover e destruir tudo aquilo que não nos é essencial. Quando perguntado a Michelangelo como conseguia transformar blocos de pedra em formas tão perfeitas, ele teria dito simplesmente: "*mas é muito fácil: se quero fazer um cavalo por exemplo, só tenho que pegar a pedra e tirar tudo que não é cavalo!*"

O Diamante e o Carvão

Outra alegoria muito utilizada dentro da alquimia é a de submeter o carvão a grandes temperaturas, pois dele resultarão os mais belos diamantes. O Fogo e a Pressão exercidas por GEBURAH farão com que aquele carvão simplório e sujo se torne a pedra mais pura e preciosa.

Podemos notar facilmente como esta alegoria está diretamente ligada à máxima "transformar chumbo em ouro" dos alquimistas, que nunca foi uma colocação real, mas sempre simbólica. Apesar disto, inúmeros alquimistas foram para a fogueira, condenados por fraude ou charlatanismo pela ignorância do povo profano.

Calcinatio

O processo químico da calcinação envolve o intenso aquecimento de um sólido, destinado a retirar dele a água e todos os demais elementos passíveis de volatização. Resta um fino pó seco. Exemplo clássico de calcinação, do qual surgiu o termo cal (calx= cal), é o aquecimento da pedra calcária ou do hidróxido de cálcio para produzir cal viva. Acrescentando-se água à cal viva, esta apresenta a interessante característica de geração de calor. Os alquimistas pensavam que continha fogo e por vezes a equiparavam ao próprio fogo.

A CALCINATIO é a operação do fogo; as outras são: Solutio (água), Coagulatio, (terra) e Sublimatio (ar). Eis porque toda imagem na alquimia que contêm o Fogo Livre queimando ou afetando substâncias se relaciona com a Calcinatio. Isso nos leva ao rico simbolismo do fogo. Para Jung o fogo simboliza a libido. Trata-se de uma afirmação bastante geral. Para conhecer as implicações do fogo e dos seus efeitos, devemos examinar a fenomenologia da imagem em suas inúmeras ramificações.

O fogo da calcinatio é um fogo purgador, embranquecedor. Atua sobre a Matéria Negra, o Nigredo, tornando-a branca... Há muitas alusões ao simbolismo do fogo (purgatório, inferno, etc.). A interpretação psicológica do fogo é importante, inclusive para a correta interpretação dos textos bíblicos.

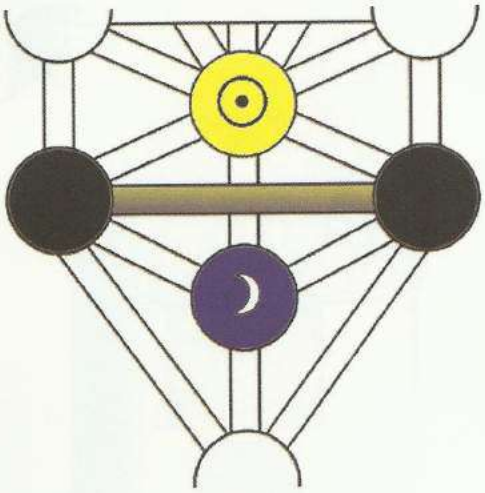
O fogo do inferno é o destino daquele aspecto do ego que se identifica com as energias transpessoais da psiquê e as utiliza para fins de prazer ou de poder pessoais. Esse aspecto do ego, identificado com a energia do SELF (SI-MESMO), deve passar pela Calcinatio. Só se considerará o processo "eterno" quando se estiver lidando com uma dissociação psíquica que separe de modo inevitável o bem do mal e o céu do inferno. "*Pelo elemento fogo, tudo o que há de impuro é destruído e retirado*".

Na Tríade Superior da Árvore da Vida, associa-se o fogo com Deus, sendo ele, por conseguinte das energias arquetípicas que transcendem o ego e são experimentadas como numinosas. Cristo também é associado ao fogo (SHIN)

De uma forma característica, o pensamento místico distingue dois tipos de fogo. Os estóicos falavam de um fogo terrestre e de um fogo etéreo. O etéreo corresponde ao NOUS, o divino LOGOS, aproximando-se da

Por influência do Sol e da Lua, o Alquimista se prepara para a operação do Calcinatio (PEH), onde queimará todas as impurezas do Ego, de modo a obter o Albedo, ou a Verdadeira Vontade.

concepção cristã posterior do Espírito Santo. A Palavra de Deus é descrita como um fogo. Em Pentecostes O Espírito Santo desce como fogo. Nos tempos primitivos, o fogo era o principal método de sacrifício aos deuses. O fogo conectava o divino com o humano.



O Sol e a Lua estão sempre presentes na Operação de Calcinação. O Calcinatio é um processo de secagem. A cinza é alquimicamente equivalente ao Sal. Na psicoterapia envolve a secagem de complexos inconscientes que vivem na água.

De modo geral, quando enfrentamos a realidade da vida, ela nos propicia grande número de ocasiões para o Calcinatio do desejo frustrado... O Calcinatio tem um efeito purgador e purificador. A substância é purgada de sua umidade radical.

Por fim o Calcinatio produz uma certa imunidade ao afeto e uma habilidade para ver o aspecto arquetípico da existência. Na medida em que estamos relacionados com o aspecto transpessoal do nosso ser, experimentamos o afeto como fogo etéreo (Espírito Santo) e não como o fogo terrestre - a dor do desejo frustrado. (*A Anatomia da Psique*, Edward F. Edinger, 1995).

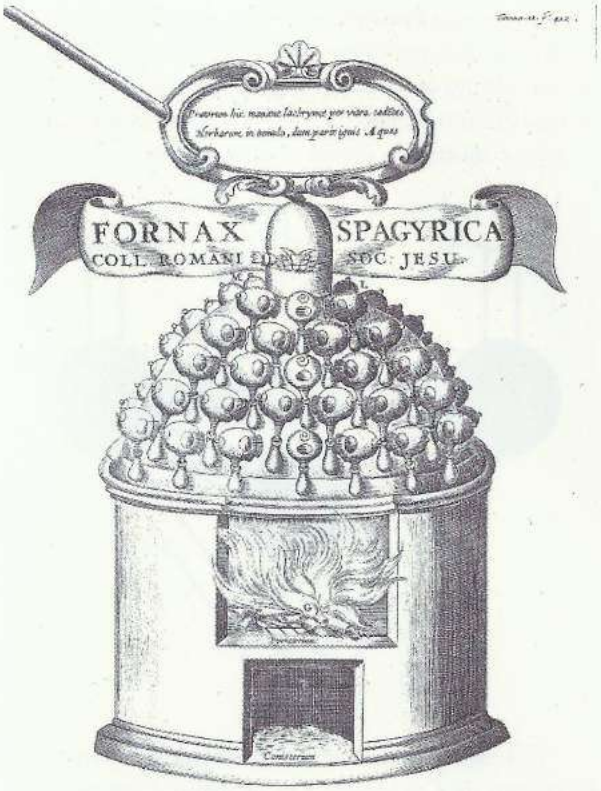
O Athanor

O Athanor, ou o Forno Alquímico era, literal e alegoricamente, o coração do laboratório de alquimia. Nele o alquimista realizaria a operação do Calcinatio, deixando para trás todas as impurezas da alma no processo de limpeza do Nigredo, até chegar na mais alta alvura, ou a Essência do Coração.

O Athanor, ou a Fornalha dos Alquimistas.

No Athanor arde o fogo que consome a imundície e coze a matéria, esse forno é análogo ao nosso fogo vital, que se conceitua ser a Kundalini. Ele é análogo ao Fogo Espiritual que há em nossa alma e arde para purifica-la, é a vontade forte que cozinha o ego, a alma e o corpo, e a essa decisão representa o processo de calcinação na alma.

A morte do velho Ego para o alquimista traduz o objetivo de sua essência e este não é fugir da Terra o mais depressa possível a fim de alcançar o céu e sua bem-aventurança, mas contribuir para a santificação geral da Terra e de todas as suas criaturas, conduzindo-a ao estado original a que se aspira.



Fornax Spagyrica, as múltiplas fornalhas que formam a queima do Calcinatio com maior eficiência. As fornalhas, neste caso, estão relacionadas aos Evangelhos e Salmos e buscam transmutar a alma da mesma maneira que o purgatório ou inferno, mas durante a própria vida do alquimista, ao invés de esperar o "pós morte".

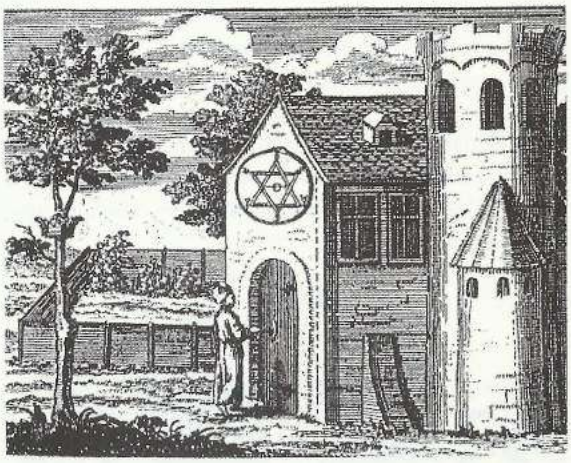
O Forno do Alquimista, ilustração de 1630, de Mathaus Greter, coloca o Athanor como o processo de destruição e queima de tudo aquilo que for ilusório.

O Mutus Liber - Volume 1, de 1677; a segunda prancha mostra o trabalho de dois alquimistas ao redor do Athanor e sua correspondência alegórica dos anjos trabalhando no Ovo Filosofal ("Oeuf des Philosophes")

Imagem de um Athanor, século XVII. Reparem no detalhe do frasco já mergulhado para aquecimento e o segundo frasco, de posse do alquimista.

A Mansão de Deus

Em algumas ilustrações, o Athanor acaba sendo substituído pela ideia de uma Torre ou de uma Igreja, cuja função seria a de purificar a alma humana.



A "*Mansão de Deus*" (acima), de 1709, faz a primeira referência cruzada entre o Athanor e a Sinagoga, fazendo a conexão entre o BEIT, a "Casa de Deus" presente dentro do Homem. A torre a direita mantém o formato do Athanor. Note a coroa (KETHER) colocada discretamente entre os galhos da árvore (representando a própria Árvore da Vida). Note também os planetas dispostos ao redor do hexagrama.

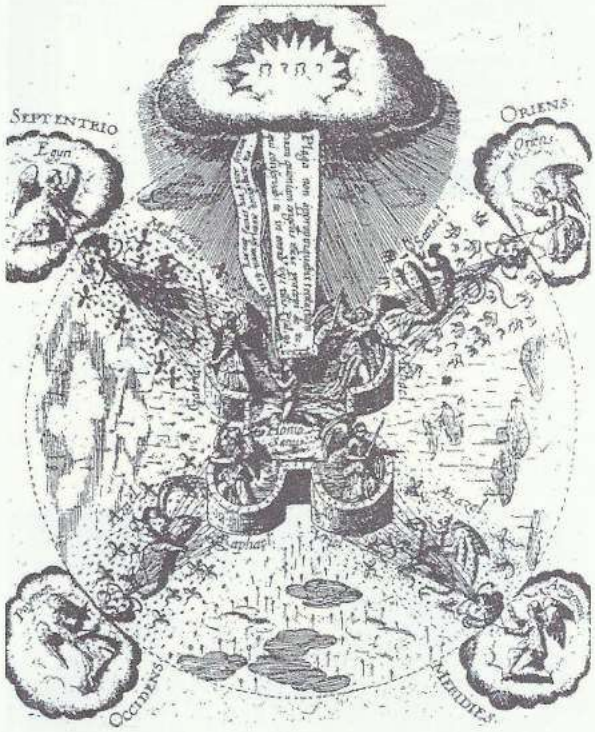
Esta prancha de 1617, chamada *de Maier Symbola* mostra um homem tentando correr na lateral de uma torre:

"Take that which is trodden underfoot in the dunghill, for if thou dost not, thou wilt fall on thine head when thou wouldst climb without steps"

"Utilize aquilo que ficou sob seus pés enquanto caminhou no esterco, pois sem ele (o esterco) você irá cair de cabeça se tentar escalar (a torre) sem degraus".

A ideia do Esterco remete a NOX, ao trabalho com as Qlipoth, mas também com a terra fertilizada ("*dung*" tem uma conotação mais de fertilizante do que de excremento, embora remeta para os dois, daí a ligação simbólica entre a necessidade do estudo de NOX e o quanto isso irá auxiliá-lo em sua escalada pela Torre). A frase é a tradução de um manuscrito em árabe, traduzido para o latim em 1182 por Robert of Chester.

Repare que, enquanto o indivíduo ao fundo está despencando para a morte, por falta de preparação, o Mestre Alquimista aponta para os pés do estudante, que está afundando o pé no esterco.



Esta gravura, Summum Bonum, de 1609, retrata a Fortaleza, onde demônios atacam incessantemente o alquimista e, ao comando de Deus, os Arcanjos o defendem. Os demônios são Azel, Azazel, Samael e Mahazael. Os arcanjos são Rafael, Uriel, Michael e Gabriel.

No interior da fortaleza, o *Homo Sanus* (o Homem São) pode apenas rezar...

Nesta gravura, vemos o Raio de Deus projetando-se sobre a Torre, mas como uma conexão do Homem com Deus: o Sopro de Deus, ALEPH, na Casa de Deus, BEIT, que protege o homem em seu trabalho através de seus quatro Arcanjos.

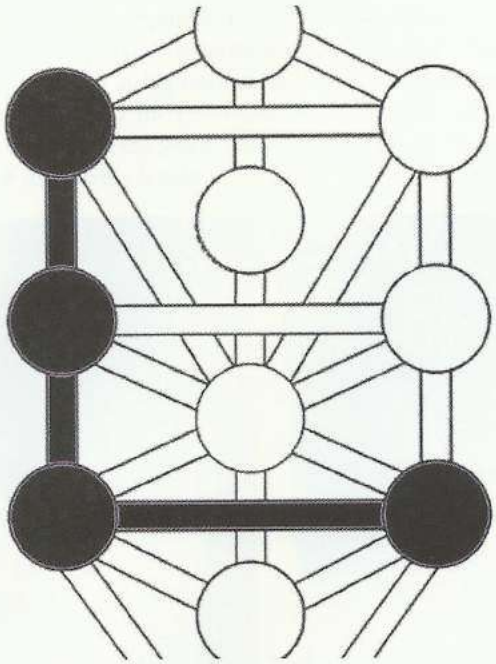
Esta correlação direta do Athanor com o corpo do homem, sua mente e sua fortaleza, é uma lição a respeito do Caminho de PEH, que faz justamente a conexão entre os dois meridianos do cérebro: a razão (HOD) e a emoção (NETZACH), constantemente em batalhas com demônios qliphóticos internos, que buscam o seu desequilíbrio e destruição.

A expressão Colégio Invisível, ou muitas vezes encontrada no plural, como Colégios Invisíveis, foi criada por Robert Boyle (1627-1691) define um grupo de pesquisadores que trabalham juntos, mas não estão fisicamente próximos, não trabalham na mesma instituição, podem ter nacionalidade diferentes e falar língua diversas. O que os une é o objeto da pesquisa.

Observando a gravura *Homo Sanus*, podemos entender que, quando um grupo de pessoas ligadas a uma mesma egrégora trabalham juntas, formam uma fortaleza impenetrável.

Podemos notar os mesmos Raios de Deus caindo sobre a fortaleza e os Arcanjos sendo retratados nos quatro cantos dela, mas o *Colégio Invisível* possui algumas distinções claras em relação ao *Homo Sanus*.

A primeira é a presença de rodas, que permite ao Colégio deslocar-se conforme sua necessidade. A segunda distinção é a presença de portas elevadiças, que representam o convite para que novas pessoas possam adentrar a egrégora e, ao mesmo tempo, mantenha o controle sobre quem pode entrar e de que maneira se procede o convite.



O Colégio Invisível representa as características de combate de GEBURAH, atravessando as dificuldades e testes de fé representadas por MEM até que a Vontade de muitos se torne uma Grande Obra. As Rodas representam a ligação entre GEBURAH e BINAH, a vontade e a castidade/pureza de espírito, que também fazem parte do conjunto de símbolos do Arcano do CARRO, no tarot (Caminho de CHETH).

Cauda Pavonis e a Torre do Tarot

Ao final da noite do Nigredo, os primeiros raios da Aurora formam a chamada "*Cauda do Pavão*", que anuncia a presença do Sol (TIFERET).

O preto (Nigredo) sendo a ausência de cor e o branco (Albedo) sendo a união de todas as cores são intermediados pela Cauda do Pavão, que contém todas as cores, porém ainda separadas... Ela corresponde ao processo de compreensão de todos os problemas, ou as esferas luminosas que emergem das sombras da Torre conforme ela é desbastada.

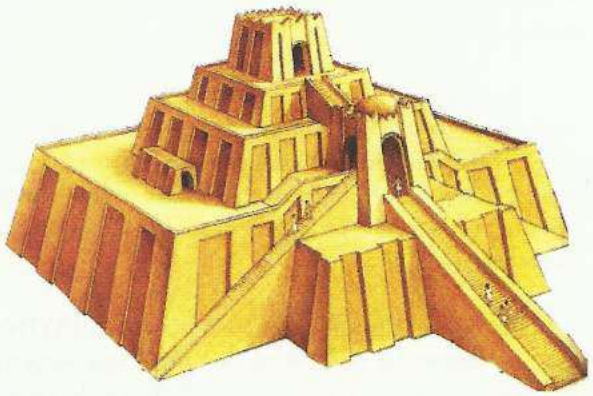
Repare que a imagem alquímica da Cauda do Pavão representa um "homem pendurado" muito semelhante à que veremos mais para a frente no Arcano do PENDURADO no Tarot. Note que o pendurado repousa sobre as águas (outra das características do Caminho de MEM).

As cores radiantes da Cauda do Pavão (AYIN) serão representadas por esferas luminosas que surgem da Torre quando ela é atingida pela Vontade de Deus. Em alguns Tarots, esta força primordial representa a Misericórdia, que é a qualidade de CHESED e, portanto, ao invés de esferas luminosas, utiliza-se de YODs (Yod é o Caminho que liga CHESED a TIFERET e a combinação da Cauda Pavonis com os Yods celestiais resulta na bela composição de Yods luminosos.

Cauda Pavonis como a expressão final de Calcinatio. Reparem na posição do homem dentro do frasco d'água (MEM). Ele está na mesma posição em que veremos o "Pendurado" do tarot e em uma posição muito semelhante a do homem que despenca para a morte na Torre. As bolinhas coloridas correspondem a toda a cor da Cauda do Pavão, uma vez que a fortaleza do ego é destruída e, finalmente, a cor azul representando a água aos pés da torre completam a referência à figura da Cauda Pavonis.

Zigurates, as Torres para o Céu

Um zigurate é uma forma de templo, criada pelos sumérios e comum para os Babilônios e Assírios, pertinente à época do antigo Vale da Mesopotâmia e construído na forma de pirâmides terraplanadas. O formato era o de vários andares construídos, um sobre o outro, com o diferencial de cada andar possuir área menor que a plataforma inferior sobre a qual foi construído — as plataformas poderiam ser retangulares, ovais ou quadradas, e seu número variava de dois a sete.



Alguns dos exemplos mais notáveis dessas estruturas incluem as ruínas na cidade de Ur e de Khorsabad na Mesopotâmia.

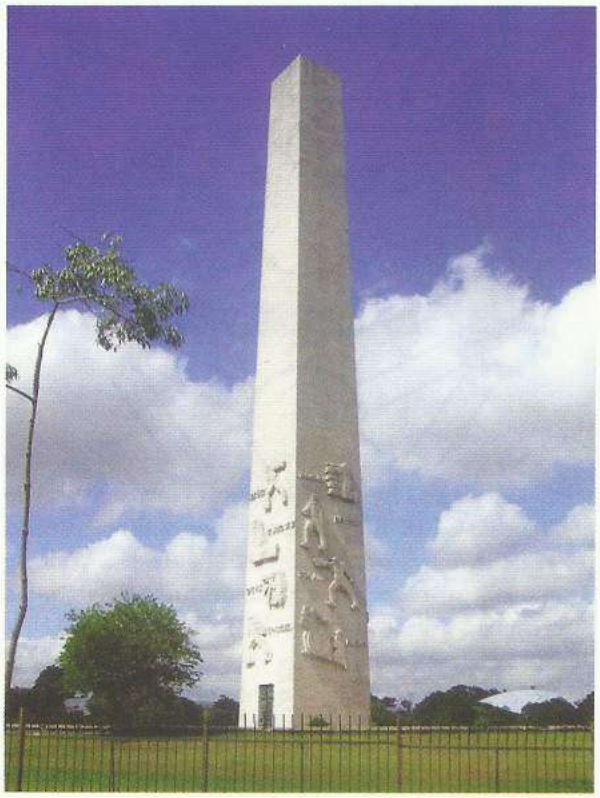
Na Mesopotâmia acreditava-se que eram a morada dos deuses. Através dos zigurates as divindades colocariam-se perto da humanidade, razão pela qual cada cidade adorava seu próprio deus ou deusa. Além disso, apenas aos sacerdotes era permitida a entrada ao zigurate e era deles a responsabilidade de cuidar da adoração aos deuses e fazer com que atendessem as necessidades da comunidade. Naturalmente os sacerdotes gozavam de uma reputação especial na sociedade suméria.

Acredita-se que o templo dos Sumérios seria um eixo cósmico, uma conexão vertical entre o Céu e a Terra, e entre a Terra e o Submundo; e uma conexão horizontal entre as terras. Construído em sete níveis, ou camadas, o zigurate representaria os Sete Céus, ou Planos de Existência, os Sete Planetas e os Sete Metais a eles associados e suas cores correspondentes.

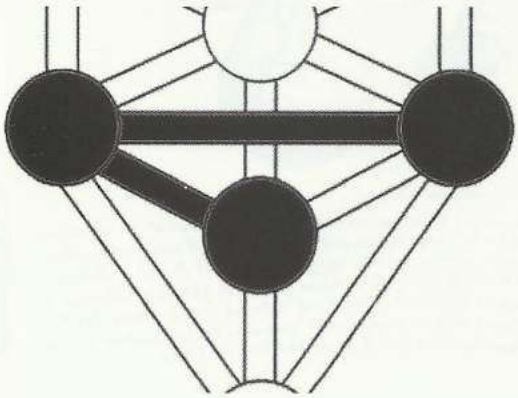
Obelisco, o Raio de Sol petrificado

O obelisco, no Antigo Egito, era um termo que foi sinônimo de "proteção" ou "defesa". A agulha de pedra tinha a função de perfurar as nuvens e dispersar as forças negativas que sempre ameaçavam acumular-se, na forma de tempestades visíveis ou invisíveis, colocado sobre o templo como um símbolo de um raio petrificado do disco solar.

O termo "Obelisco" vem do grego *obeliskos*, ou seja, "pilar", "apontar". É uma pedra que é frequentemente monolítica, de uma base quadrangular, colocado em posição vertical e terminando com uma pirâmide (*pyramidion*) em seu topo. Foi colocado no centro de grandes espaços abertos, nos templos do deus solar Rá.



O Obelisco tem a função de representar o Raio de Sol (RESH) petrificado como símbolo da Verdade, atravessando as nuvens e moldando-se na forma da Terra, como a Torre da inabalável vontade divina na qual o império estava fortificado.



Obeliscos como Raios de Sol Petrificados como templos religiosos são os predecessores das torres da Igreja, tanto na forma da Casa de Deus quanto no fortalecimento do Arquétipo "Sol/Verdade"

E era toda a terra de uma mesma língua e de uma mesma fala.
E aconteceu que, partindo eles do oriente, acharam um vale na terra de Sinar; e habitaram ali.
E disseram uns aos outros: Eia, façamos tijolos e queimemo-los bem. E foi-lhes o tijolo por pedra, e o betume por cal.
E disseram: Eia, edifiquemos nós uma cidade e uma torre cujo cume toque nos céus, e façamo-nos um nome, para que não sejamos espalhados sobre a face de toda a terra.
Então desceu o Senhor para ver a cidade e a torre que os filhos dos homens edificavam;
E o Senhor disse: Eis que o povo é um, e todos têm uma mesma língua; e isto é o que começam a fazer; e agora, não haverá restrição para tudo o que eles intentarem fazer.
Eia, desçamos e confundamos ali a sua língua, para que não entenda um a língua do outro.
Assim o Senhor os espalhou dali sobre a face de toda a terra; e cessaram de edificar a cidade.
Por isso se chamou o seu nome Babel, porquanto ali confundiu o Senhor a língua de toda a terra, e dali os espalhou o Senhor sobre a face de toda a terra.

Gênesis 11:1-9

Torre de Babel

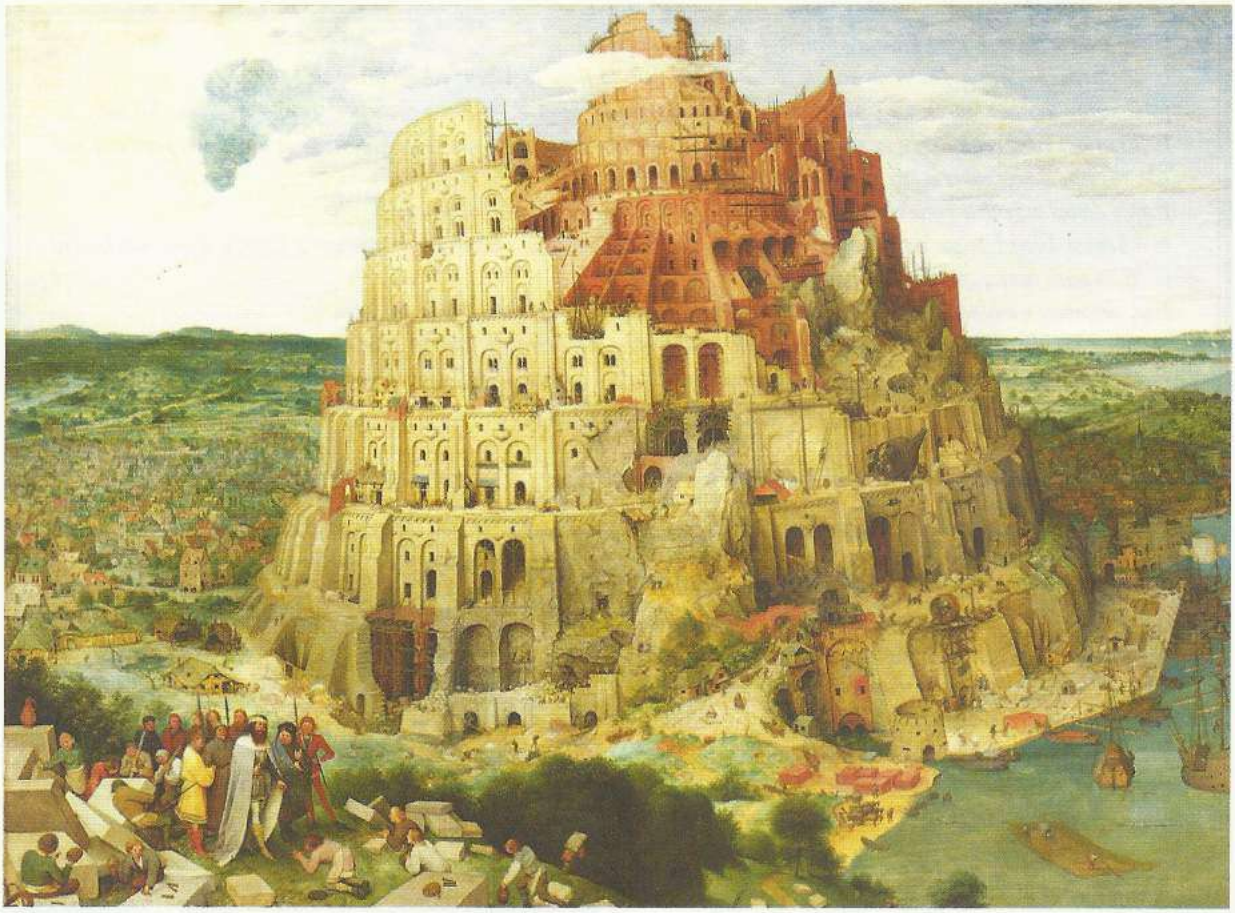
Uma das histórias mais famosas da Bíblia, supostamente construída pelos homens que queriam fazer da torre tão alta para alcançar os Deuses. Entretanto os Deuses não gostaram da soberba dos homens e derrubaram a mesma. Além dessa explicação mítica, o conto serviria para esclarecer a razão de existir tantas línguas no mundo.

Os indicativos da Torre de Babel começam na Bíblia, especialmente no Antigo Testamento, livro do Gêneses. De acordo com este, a torre mítica teria sido construída pelos descendentes de Noé na época em que o mundo inteiro falava apenas uma língua. Supostamente, a localização da Torre de Babel seria entre os rios Tigre e Eufrates, na Mesopotâmia. A soberba dos homens em se empenharem na empreitada de alcançar o mundo dos deuses teria causado a fúria de Deus, que, em forma de castigo, teria causado uma grande ventania para derrubar a torre e espalhado as pessoas sobre a Terra com idiomas diferentes, para confundi-las. Por esse motivo, o mito é entendido hoje como uma tentativa dos antepassados de se explicar a existência de tantas línguas no mundo.

Claro que esta versão é uma alegoria, não para as línguas faladas, mas para as vertentes da religião e do esoterismo que, tentando chegar ao mesmo ponto de partida, procuram muitos caminhos diferentes para o mesmo fim.

No entanto, há vários estudos que tentam provar de alguma forma a existência de tal torre. O mito provavelmente é inspirado na torre do templo de *Marduk*, que em hebraico é Babel e significa "Porta de Deus". No sul da Mesopotâmia há realmente restos de torres que fazem alusão à Torre de Babel da Bíblia.

A Torre de Babel, autor desconhecido (1423)



Torre de Babel, por Pieter Brueghel (1563)

Babel era a capital do Império Babilônico, foi muito rica e poderosa, pois representava um centro político, militar, cultural e econômico do mundo antigo, recebendo imigrantes de todas as partes. Grande parte dos arqueólogos faz a conexão da Torre de Babel com a queda do templo-torre de *Etemananki*, na Babilônia, que mais tarde seria reconstruído por Nabopolosar e Nabucodonosor II. Esta seria uma construção piramidal escalonada que integraria a construção de grandes torres-templo na Suméria, chamadas de zigurates.

A Torre como a expressão do Ego

Uma das comparações clássicas da Torre no tarot é a destruição do Ego, fazendo com que a torre represente as "certezas inabaláveis" da vida, que são testadas pelas ordálias para demonstrar que, neste mundo, nada é eterno. Sempre que nos apegamos ao fanatismo ou à crendice extremista, corremos o risco de erguer torres enormes de arrogância, que acabam sendo destruídas por Deus.

Torres de Marfim

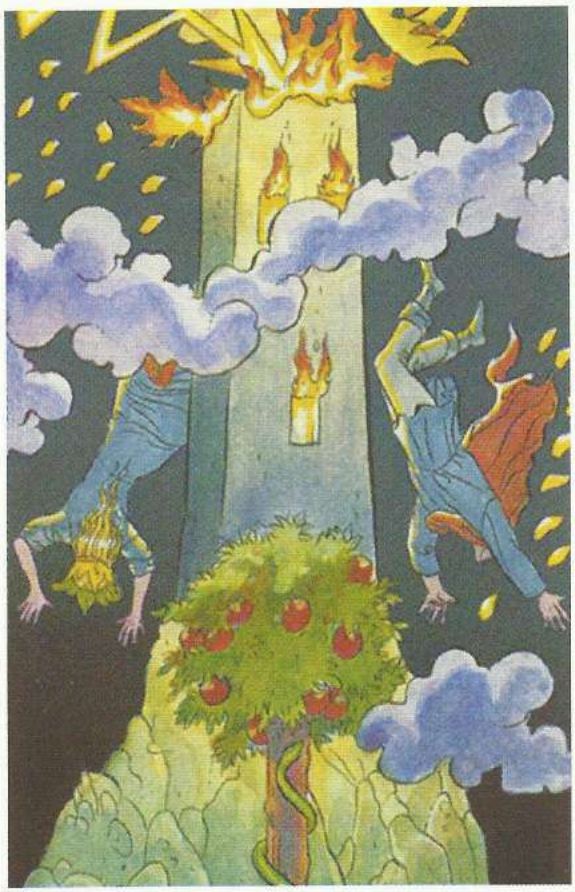
Na tradição judaico/cristã, a expressão *Torre de Marfim* é um símbolo de nobre pureza. Originou-se no Cântico dos Cânticos (7:4) ("*Seu pescoço é como uma torre de marfim*") e foi acrescentado aos epítetos de Maria na Ladainha de Nossa Senhora do século XVI ("Torre de Marfim", em latim, *Turris Eburnea*).

A imagem é bíblica e embora a expressão raramente seja usada em sentido religioso, é creditada como tendo inspirado o significado moderno. Hoje, Torre de Marfim geralmente descreve um espaço metafísico de solidão e santidade desvinculado das realidades cotidianas, onde certos escritores idealistas sonham e mesmo onde supostamente residem alguns cientistas.

Na Ilíada (XIX.560) são reconhecidos dois tipos de sonhos, ao sair do reino de Morfeu: sonhos verdadeiros saem pela Porta de Chifre e sonhos falsos saem pela Porta de Marfim. Virgílio descreveu a imagem sucintamente:

Há duas portas do sono. Uma é feita de chifre, que dá passagem fácil às sombras da verdade; a outra, de marfim refulgente de alvura, permite que os falsos sonhos ascendam aos céus.

(Eneida VI.893-896)



A ideia do "Destruir para Recomeçar" tem diversos aspectos ligados ao Caminho de NUN, que conecta NETZACH a TIFERET. Como podemos observar na ilustração ao lado, primeiro é necessário destruir todas as torres das mentiras do Ego para somente então tornar possível que a Verdadeira Árvore da Vida floresça. A destruição daquilo que não nos é Essencial é um paradoxo na cultura ocidental, onde aprendemos desde pequenos que "perder é ruim", criando um apego desnecessário a muitas coisas que mais causam problemas do que vantagens em nossa vida.

A ideia do destruir para recomeçar pode ser encontrada em exemplos emblemáticos, como o dos primeiros aventureiros e navegadores que, ao chegarem à terras desconhecidas, destruíam seus navios para fazer as primeiras cabanas com a madeira destes.

A Boca do Inferno

Um dos temas recorrentes do cristianismo é a Descida de Cristo ao Inferno após sua crucificação. O Evangelho de Mateus relata que imediatamente após a morte de Jesus, a terra tremeu, houve uma escuridão e um eclipse, o véu no Templo se partiu em dois e muitas pessoas se levantaram dos mortos e vagaram por Jerusalém, sendo vistas pela população.

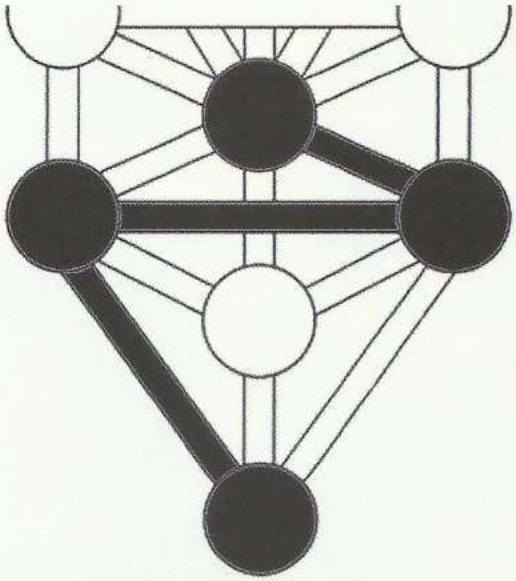
O terremoto e a queda da torre logo após a morte de Jesus, retratada em uma pintura do século XV

Nos *Atos de Pilatos* - geralmente incorporado no texto medieval "Evangelho de Nicodemos", amplamente lido - a narrativa foi construída à volta de um original que pode remontar ao século III, com muitas melhorias e interpolações. Os capítulos 17 a 27 da obra chamam-se *Decensus Christi ad Inferos* e contém um dramático diálogo entre Hades e o príncipe Satã, além da entrada do "*Rei da Glória*", visto como ocorrendo dentro do Tártaro..

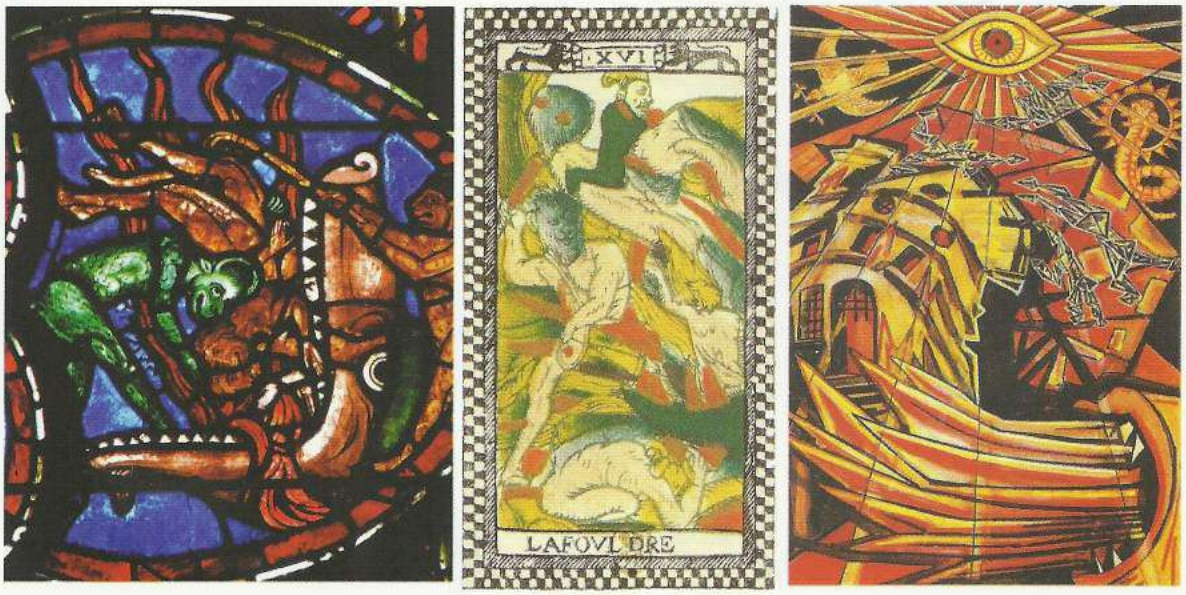
Desta maneira, "Descer pela boca do Inferno" passa a ter o significado de passar pelo Purgatório antes de fazer a Ascensão aos Céus e era comum na iconografia medieval retratar a entrada do inferno na forma de uma boca cheia de presas. Veremos esta relação em diversas histórias e representações.

Usando a terminologia do Tarot, temos a Morte (NUN), a Boca do Inferno/Purgatório (PEH) e o Julgamento/Ressurreição (SHIN), que podem fazer alusão tanto para a morte e renascimento de Cristo quanto para a morte e renascimento/arrebatamento dos escolhidos.

Percorrendo o Caminho às avessas, podemos ter uma pessoa sem consciência ou sem fé que ao passar pela provação do Purgatório (Calcinatio) torna-se uma pessoa renascida. Esta história fica ainda mais interessante quando vemos que NUN significa "Peixe", PEH significa "Boca" e SHIN significa "Dentes", pois podemos acompanhar diversas histórias envolvendo estes elementos.



NUN-PEH-SHIN (Nephesh, a "alma" ou o "sopro da vida"), palavra que é utilizada na bíblia para demonstrar que os homens são resultado do sopro de Deus, criados através da respiração (Nephasha) divina. Na Kabbalah, vemos que esta palavra representa justamente um dos Caminhos de descida da fagulha divina de TIFERET até MALKUTH. Nephesh, porém, pode ser usada tanto para a alma humana quanto para a alma dos animais. O que diferencia os homens dos Animais será a presença da Consciência (YESOD) que os animais não possuem.



A Boca do Inferno em três ocasiões: Em um vitral na Catedral de Bouges, do século XII; No Tarot de Paris, 1625, não havia o Arcano da Torre, mas sim o "Fuoco" (o Fogo do Inferno), e finalmente, no Tarot de Thoth, de Aleister Crowley e Frieda Harris, foi redesenhado com a Boca do Inferno responsável pela destruição da Torre.

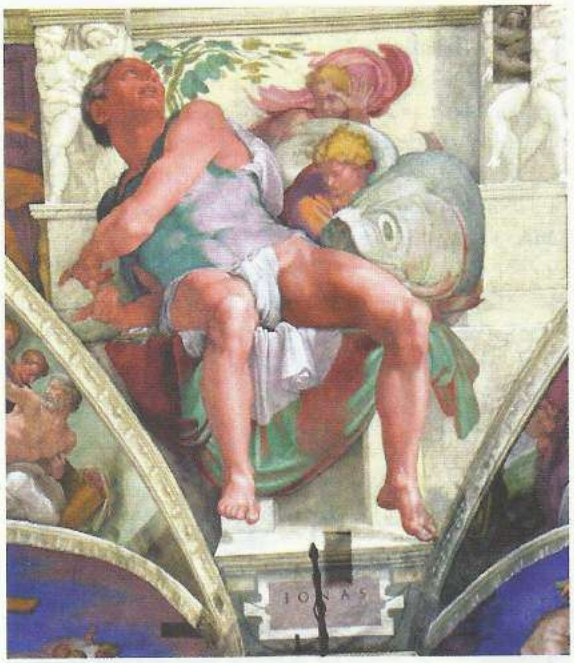
Jonas e a Baleia

"Deus ordena Jonas que vá para a violenta cidade de Nínive para profetizar Suas palavras àquele povo.

Jonas, no entanto, o desobedece e foge, tomando um barco para o lado oposto. Sobrevém uma forte tempestade. O capitão desesperado, decide procurar Jonas que havia descido para o porão e encontra-o deitado, dormindo em um sono profundo, lhe diz: "Como podes dormir tão profundamente? Como podes dormir no meio deste desespero que nos faz sucumbir? Porque não és capaz de nos ajudar a tentar sobreviver?"

Jonas então, confessa ter desobedecido a Deus, e pede que lhe joguem ao mar. Tempestade então cessa. Ao ser lançado ao mar, Jonas é engolido por uma enorme baleia, dentro da qual passa 3 dias e 3 noites até se arrepender e pedir a Deus que lhe dê uma segunda chance. Assim, ele é expelido da baleia e segue para seu destino".

Mas, é justamente em Jonas que se esconde a melhor das mensagens secretas de Michelangelo na Capela Sistina, numa correspondência biográfica entre a sua vida e a de Jonas, forçado, pela vontade divina, a deslocar-se de Israel para a cidade corrupta e pagã de Nínive, de modo a suscitar o arrependimento dos seus habitantes, neutralizar a idolatria pagã e converter as massas ao Redentor.

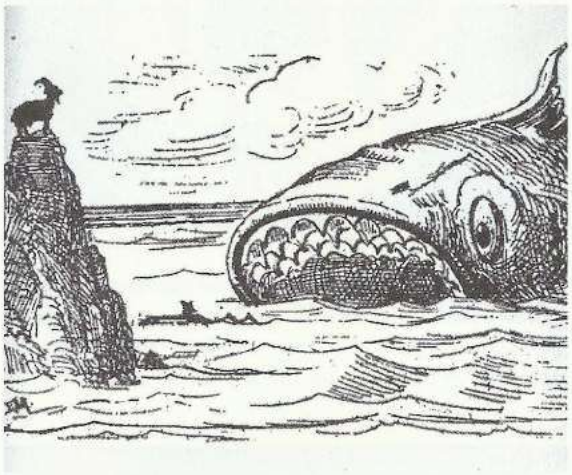


Assim como Jonas, Michelangelo foi igualmente requisitado pela autoridade papal, obrigado a deixar Florença, a sua paixão pela escultura e os Médicis, seus patronos, instalando-se no meio da luxúria do Vaticano e na corrupção de Roma.

Jonas e a Baleia, por Pieter Lastman (1621)

Temendo pela sua vida, Jonas tenta fugir às ordens de Deus, fugindo de Nínive e do seu destino. Embarca no primeiro barco que se dirigia em sentido contrário, rumo a Társis. Durante a viagem, o barco é fustigado por uma tempestade e Jonas acaba engolido por um peixe gigantesco onde permanece, por castigo divino, três dias e três noites. Arrependido, Jonas decide seguir para Nínive sendo regurgitado numa praia da costa.

É com os quatro capítulos do livro de Jonas que se fecha o Yom Kippur, o dia mais sagrado para os judeus, e foi com Jonas que Michelangelo concluiu o teto da Capela Sistina.



Il Terrible Pescecane, por Carlos Collodi (1883). Note o detalhe do bode sobre o penhasco (Collodi era irmão Maçom).

Jonas fica exatamente em MALKUTH na Capela Sistina, representando sua saída da boca da Baleia em direção ao mundo exterior, onde deveria realizar sua tarefa, Verdadeira Vontade, já redimido. Podemos observar o peixe desenhado ao lado de Jonas e seu olhar dirigido para o alto.

Santa Margarete de Antióquia, a virgem, como uma de suas provações, foi engolida viva por satanás na forma de um dragão. Por sua pureza, o demônio não conseguiu mantê-la presa e ela conseguiu escapar abrindo um corte em sua barriga com um crucifixo.

No conto "Pinocchio", de Carlos Collodi, em 1883, o carpinteiro Gepeto é engolido por um terrível monstro do mar, chamado "*Il terribile Pescecane*" ou "O terrível peixe-cão".

Na versão de Pinochio da Disney, de 1940, o peixe-cão é substituído por "Monstro", uma baleia azul.

Fenrir, Skoll e Hati

Na Mitologia Nórdica, *Fenrir* (em nórdico antigo: morador do poço), *Fenrisulfr* (em nórdico antigo: lobo Fenris), *Hróðvitnir* (em nórdico antigo: lobo da fama), ou *Vánagandr* (em nórdico antigo: o monstro do rio Ván) é um lobo monstruoso.

Fenrir é atestada na Edda em verso, compilada no século XIII a partir de fontes tradicionais anteriores, e a Edda em prosa e na *Heimskringla*, escritas no século XIII por Snorri Sturluson. Em ambas a Edda em verso e a Edda em prosa, Fenrir é o pai do lobos Skoll e Hati, é um filho de Loki e é pressagiado para matar o deus Odin durante os eventos de Ragnarök, mas por sua vez, ser morto pelo filho de Odin Víðarr.

Na Edda em prosa, informações adicionais são dadas sobre Fenrir, incluindo que, devido ao conhecimento dos deuses de profecias predizendo grandes problemas com Fenrir e seu rápido crescimento, os deuses o prenderam e, como resultado, Fenrir arrancou a mão direita do deus Tyr.

Fenrir devorando Odin, por Dorothy Hardy (1909).

Fenrir personifica a ira descontrolada de GEBURAH e seus filhos, Skoll e Hati, perseguiam respectivamente o Sol e a Lua. Na mitologia nórdica, Hati é um lobo que, de acordo com o Gylfaginning, persegue a lua pelo céu noturno (assim como o lobo Sköll persegue o sol durante o dia) até a hora do Ragnarök, quando ambos engolirão esses corpos celestes. Depois disso, Fenrir se libertará de suas amarras e matará Odin. Os eclipses lunares ocorrem quando Hati está perto de atingir seu objetivo.

Boca, Comunicação e Descrição

Como já vimos, o Significado da letra PEH é "Boca" ou, por extensão, "Comunicação". A letra PEH é escrita com as letras PEH e HEH. Veremos adiante que a letra HEH está relacionada com a garganta, a janela para o interior do corpo. Desta maneira, a associação direta desta letra com o ato de falar e se comunicar. Nada mais justo, sendo o Caminho que intercede entre a Razão (HOD) e a Emoção (NETZACH) e representa toda a maneira como os humanos se comunicam.

Em hebraico, a palavra "*Dabar*" representa tanto "coisas" como "palavras" indicando que não há distinção entre um objeto físico e uma palavra que lhe dê o nome. Na descida até a Matéria, o Caminho de PEH conecta a Esfera de NETZACH, que possui toda a inspiração e as sensações e os sentimentos, até a Esfera de HOD, que dará nomes e códigos para todos estes sentimentos, sensações e observações. Algo que não possa ser "nomeado" não existe. Como poderíamos passar nossas experiências pessoais adiante?

Abracadabra

Do hebraico *Aberah KeDabar* (Eu crio enquanto eu falo) surge uma das palavras mágicas mais conhecidas de todo o mundo: *Abracadabra*.

אבראהאדאברא
אבראהאדאבר
אבראהאדאב
אבראהאדא
אבראהאד
אבראהא
אבראה
אברא
אבר
אב
א

A Maçã e o Conhecimento

Na Bíblia, Adão e Eva são expulsos da condição de ignorância através da Boca de Eva, quando escolhe comer a fruta da Árvore do Conhecimento.

O processo de "Queda" começa com a boca. A partir da maçã, Adão e Eva são expulsos do Paraíso e passam a residir no Mundo Material de MALKUTH.

Também conhecida como Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal, ou simplesmente Árvore da Ciência, foi plantada, segundo o relato bíblico, no Jardim do Éden, tendo seus frutos sido proibidos ao homem por Deus. Segundo o mesmo relato, após ser interpelada pela serpente, a mulher (Eva), desobedecendo a ordem de Deus, come do fruto, oferecendo posteriormente ao homem (Adão), que também o come, provocando o que se chama de pecado original da humanidade.

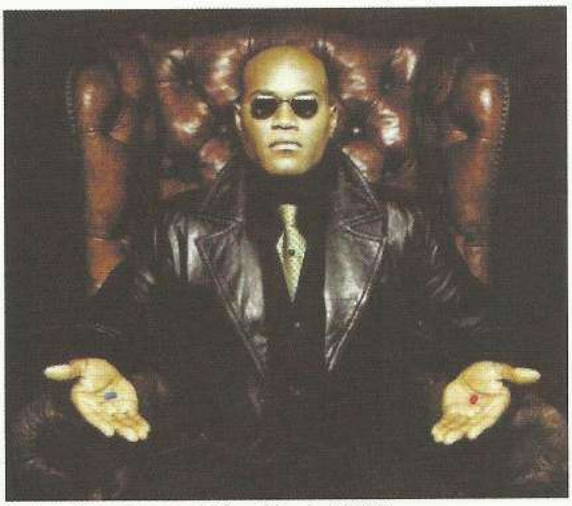
Animação "Branca de Neve", por Walt Disney (1937)

No Conto "Branca de Neve", de 1822, compilado pelos irmãos Grimm, a Madrasta consegue atingir Branca de Neve através de uma maçã envenenada. Como uma alegoria para o processo da Alquimia.

Branca de Neve possui as três cores que representam o processo alquímico: os cabelos negros como carvão (Nigredo), a pele branca como a neve (Albedo) e os lábios vermelhos como o sangue (Rubedo).

Mas, o que a Rainha má oferece a Branca de Neve é apenas o aspecto mais externo, mais atraente e venenoso deste mundo com o qual ela tem que entrar em contato para dominá-lo. Apesar de aparentemente morta, Branca de Neve mantinha o mesmo frescor de pele do tempo em que estava viva. Isso nos indica que a alma, com o corpo transfigurado e dissolvido nela, está pronta para que o Espírito aja sobre ela e a torne indestrutível.

O Adormecimento da Branca de Neve possui o mesmo simbolismo dos heróis engolidos por monstros, uma jornada no subconsciente até que o "Beijo do Primeiro Amor" (que também será dado com a boca) do Príncipe (TIFERET) a desperte.



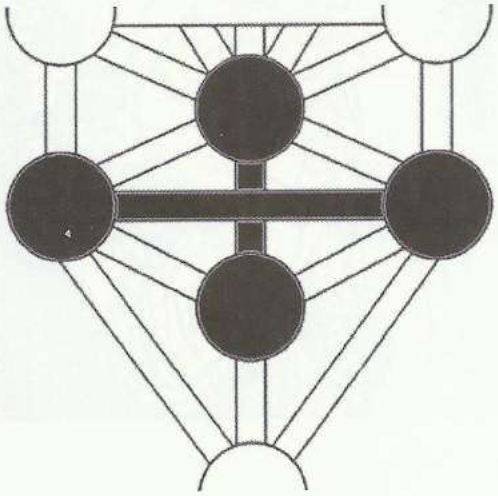
Morpheus, no Filme Matrix (1999)

No filme "Matrix", para se descobrir a verdade a respeito de MALKUTH, o protagonista precisa ingerir a pílula vermelha, uma alusão à maçã do conhecimento.

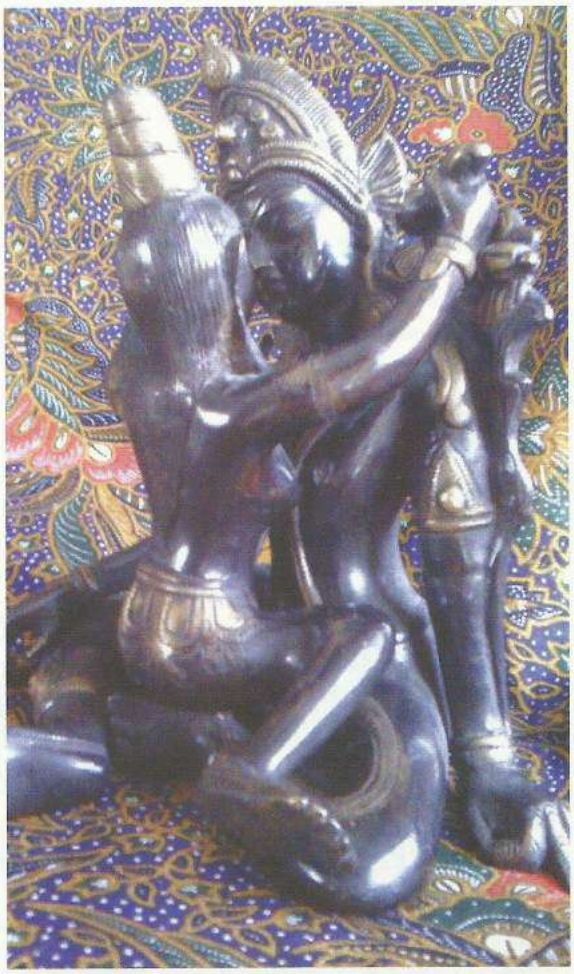
União dos Polos

Por analogia, a Razão sendo o Polo Masculino e a Emoção o Polo Feminino, PEH é a "boca" na qual ocorre a união entre as polaridades para a Subida da Kundalini (Veremos mais adiante a letra TETH, Serpente).

Assim sendo, PEH é utilizado na Bíblia muitas vezes como um eufemismo para Vagina, referenciado como a "boca inferior" e a "boca superior" da mulher e o ato sexual como sendo o ato de "conversar", "conhecer" ou "comer".



Dois Caminhos da Kabbalah lidam com a união de um casal: PEH trata da união sexual e carnal, enquanto SAMEKH trata da união espiritual entre os dois.



Yab-Yum é o nome da posição tântrica onde as duas bocas da mulher tocam o homem, formando uma bateria energética entre seus chakras.

A Roupa Nova do Rei

A Roupa Nova do Rei é um conto de fadas de autoria do dinamarquês Hans Christian Andersen, publicado em 1837 e fala sobre o Ego e as certezas dentro da ilusão.

"Um bandido, se fazendo passar por um alfaiate de terras distantes, diz a um determinado rei que poderia fazer uma roupa muito bonita e cara, mas que apenas as pessoas mais inteligentes e astutas poderiam vê-la. O rei, muito vaidoso, gostou da proposta e pediu ao bandido que fizesse uma roupa dessas para ele.

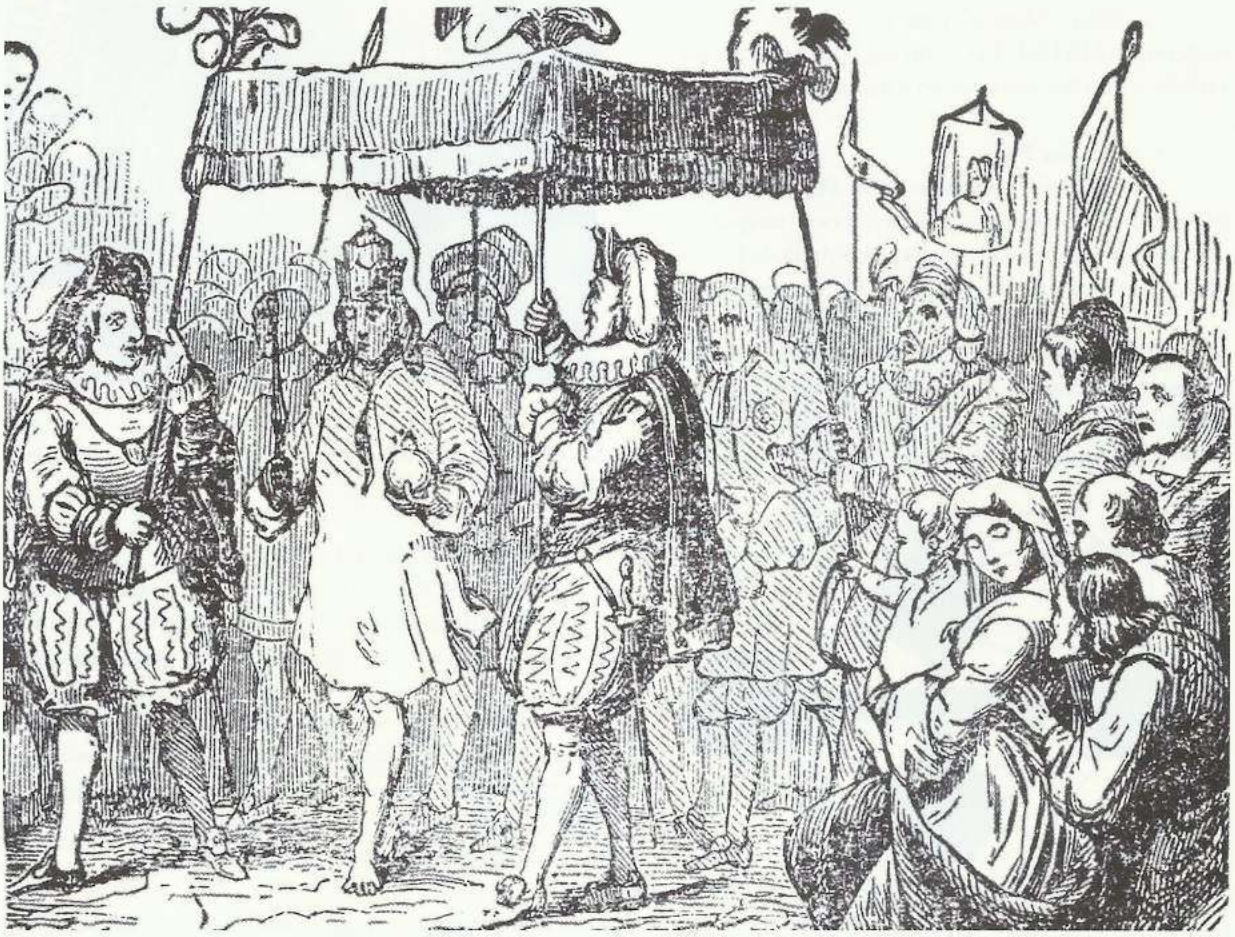
O bandido recebeu vários baús cheios de riquezas, rolos de linha de ouro, seda e outros materiais raros e exóticos, exigidos por ele para a confecção das roupas. Ele guardou todos os tesouros e

ficou em seu tear, fingindo tecer fios invisíveis, que todas as pessoas alegavam ver, para não parecerem estúpidas.

Até que um dia, o rei se cansou de esperar, e ele e seus ministros quiseram ver o progresso do suposto "alfaiate". Quando o falso tecelão mostrou a mesa de trabalho vazia, o rei exclamou: "Que lindas vestes! Você fez um trabalho magnífico!", embora não visse nada além de uma simples mesa, pois dizer que nada via seria admitir na frente de seus súditos que não tinha a capacidade necessária para ser rei.

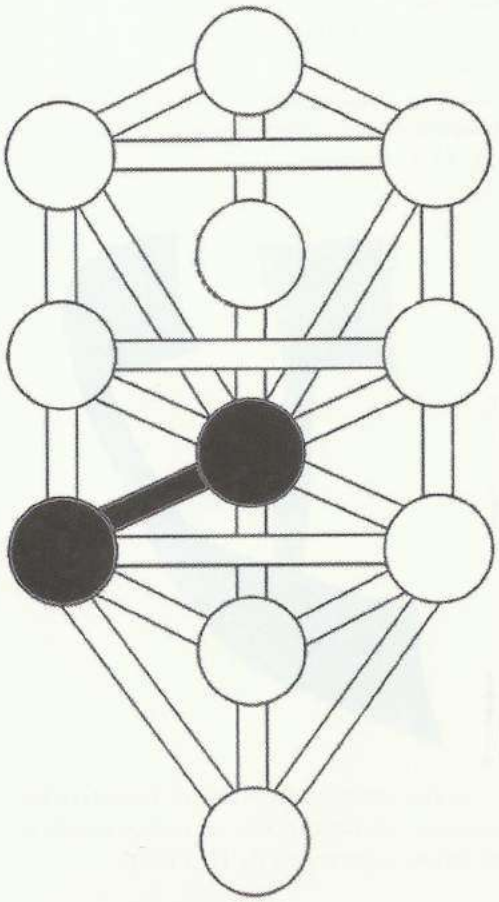
Os nobres ao redor soltaram falsos suspiros de admiração pelo trabalho do bandido, nenhum deles querendo que achassem que era incompetente ou incapaz. O bandido garantiu que as roupas logo estariam completas, e o rei resolveu marcar uma grande parada na cidade para que ele exibisse as vestes especiais.

A única pessoa a desmascarar a farsa foi uma criança: "O rei está nu!". O grito é absorvido por todos, o rei se encolhe, suspeitando que a afirmação é verdadeira, mas mantém-se orgulhosamente e continua a procissão.



Hans Christian Andersen, Fairy Tales, por Dayton R. Worthington (1884)

Ayin

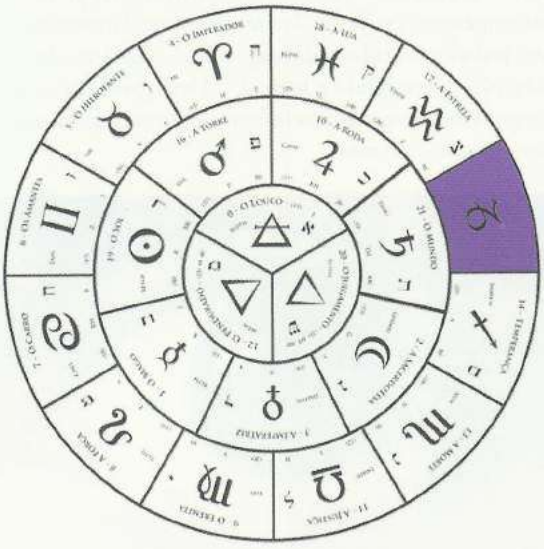


Título: O Ereto e Orgulhoso.
Inteligência: Inteligência Renovadora.
Posição: Une as Esferas Tiferet a Hod.
Significado: Olho.
Valor Gemátrico: 70.
Anjo: Haniel.
Qliphoth: A'ano'nin.
Runa: Perth.
Cor: Roxo-Azulado.
Incenso: Musk.
Animais: Bode, Pavão
Seres lendários: Faunos, Sátiros.
Pedras: Carvão, Diamante Negro.
Plantas: Wormwood, Thistle.
Árvore: Fagus (Beech).
Correlação: Capricórnio.
Arcano do Tarot: O Diabo.
Correspondência: Genitais.
Doenças: Apoplexia, Trombose.
Poderes: Magia Negra, Evocações.
Símbolos: Elixir e Lâmpada.
Rituais: Equilíbrio entre a Razão e a Intuição.

O 26º Caminho, é chamado da INTELIGÊNCIA RENOVADORA, porque o Deus Sagrado renova por ele todo o mutável da criação do mundo.

O texto Yetzirático classifica esta Estrada como da RENOVAÇÃO. O que se entende por Renovação? O próprio termo indica uma modificação, uma reforma, tornar algo melhor, com brilho novo ou forças novas; um rejuvenescimento. O texto ainda fala do mutável das coisas, renovado pela criação do mundo.

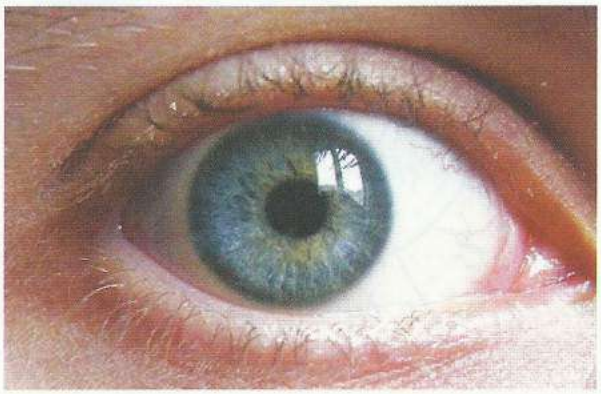
Claramente é conhecido que a mente humana é muito mutável. O ser humano é o resultado de seus processos intelectuais e psíquicos. De acordo com o progresso cultural está sendo modificada e renovada a escala individual e racial de valores; o que é válido hoje, amanhã perderá sua razão de ser. Este é o Caminho da Iluminação pela Razão.



No 26° Caminho que estabelece a conexão entre a mente concreta e o intuitivo, entre a Personalidade e a Individualidade, que o conceito Divino formulado pelo homem, vai se modificando e renovando à medida que espiritualmente ascende neste Caminho. O Divino idealizado e intelectualizado para a mente concreta é tão variado quanto o conceito que o homem estabelece de si para si mesmo, tão real e ilusório como o resultado dos seus processos intelectuais e psíquicos; assim, também é falso o conceito do Diabo cuja carta correspondente do Tarot dá o sentido teórico do 26° Caminho.

Neste Caminho Hermético de Filosofia Ocultista e da Magia, a mente concreta vai se iluminando com a magia intuitiva que emana de TIFERET.

Logicamente, os conceitos velhos de um Deus feroz e vingativo das tribos primitivas, o tirano incompetente do Velho Testamento (que lamentando o seu trabalho decidiu submergi-lo em uma Inundação), o egípcio Deus rígido e formal, o Deus governador dos gregos e outros conceitos infantis foram se modificando com passar do tempo.



O Arcano XV do Tarot descreve um diabo, na figura de um demônio masculino sentado em em um cubo, com o braço esquerdo abaixo agarrando uma tocha e o outro braço virado para cima, enquanto expressando no axioma hermético: "*Seja feita a minha vontade*". O Pentagrama invertido está entre os dois chifres. Esta imagem refletiva uma expressão contrária, invertida, da Divindade, como são as imagens vistas em um espelho.

Arcano do Diabo, Rider-Waite (1904)

O cubo se relaciona com Malkuth, a matéria; um homem e uma mulher bestiais estão acorrentados ao pé do bode macho, representam a Adão e Eva depois da queda. Em algumas cartas, tanto o homem como a mulher esconde atrás de seu corpo um tipo de árvore e tem chifres na cabeça.

O título desta carta é *Senhor das Portas da Matéria e Filho das Forças do Tempo*. Isto não significa que matéria e tempo são ruins que deveriam ser ignorados. Eles são confusos e irreais às noções que a mente elabora no mundo dos fenômenos, como também às noções que a mente finita tem sobre o Deus infinito. Somente no

plano da dualidade, simbolizado pelos dois chifres do macho e pela forma da letra Ayin, é que o homem pode perceber se a si mesmo como uma Unidade.

Nem sempre o mal, como nós normalmente o entendemos, é aquilo que prejudica ou fere. Essa definição é muito relativa; se existisse uma sociedade que só praticasse o mal, qualquer interferência da força do bem seria um desequilíbrio. Os obstáculos que são considerados um mal, ocasionam às vezes danos, mas por outro lado, sem obstáculos não há nenhum movimento.

Outro tipo de mal é a resistência que impede a expansão de algumas coisas. Mas é uma espécie de força que limita os excessos de movimentos, como isto que acontece nas políticas que, sem oposição, caminha para a anarquia ou para a tirania. A fricção, resistência e a oposição, no plano da existência, permitem a manifestação do princípio criativo. Este parece paradoxal, como a sua intuição que às vezes vai contra a lógica.

Neste Caminho o Ser passa pela *Noite Escura da Alma*; é o que conduz a Deus pela via do intelecto. Seu aspecto adverso é a ignorância contrária à Sabedoria que unicamente proporciona o real conhecimento da Verdade.

O significado espiritual deste Caminho é vinculado com Capricórnio, a cabra. Apesar das dificuldades que oferece esta estrada, se necessita o experimentar. Só permanecer na inteligência concreta é amarrar-se, fixar-se no Caminho. Como a cabra vai ascender ao alto da pedra, rumo ao objetivo, a mente precisa escalar a montanha da sabedoria deste modo. A influência limitadora, cristalizadora e restritiva que Saturno exerce diretamente neste Caminho exige paciência, reflexão, precaução e um discernimento invencível, além de determinação para fazer frente às dificuldades.

No princípio, a dualidade simbolizada pela letra Ayin, a ciência racional e o dogma irracional, podem amarrar o caminhante; mas na medida em que a Inteligência Renovadora vai se afirmando, o *Olho que tudo vê*, símbolo oculto de Ayin, o vai liberando das limitações e ancoradouros da ignorância. Este conceito desperta no homem as aptidões para tirar o melhor lucro nos ensinos da severidade. É a letra Ayin a chave do 26ª caminho.

O SENHOR é o meu pastor, nada me faltará.
Deitar-me faz em verdes pastos, guia-me mansamente a águas tranquilas.
Refrigera a minha alma; guia-me pelas veredas da justiça, por amor do seu nome.
Ainda que eu andasse pelo vale da sombra da morte, não temeria mal algum,
porque tu estás comigo; a tua vara e o teu cajado me consolam.

Outro aspecto interessante deste caminho é o do bode expiatório. É a tendência do homem comum culpar as circunstâncias externas pelos efeitos negativos das causas por ele mesmo criadas e os pecados de outras pessoas, na imitação de Cristo. "*Agnus Dei qui tollens peccata Mundi*" (Cordeiro de Deus que resgata o pecado do mundo).

A Passagem pelo Portal de AYIN

Assim como tudo na Árvore da Vida é um fractal, a passagem por AYIN pode ser feita de diversos prismas. A seguir, darei alguns exemplos de como esta energia se manifesta em nossas vidas.

O Olhar do Pastor

A Essência de AYIN é o Vigiar. Tanto na origem "Cabra" do Aramaico como na letra que representa o "Olho", AYIN significa, antes de tudo, estar atento à sua criação. Neste sentido, ele passa por muitos significados extremamente interessantes de serem aprofundados.

É através do olho que nos correspondemos primariamente com o mundo ao nosso redor. Da mesma maneira que observamos nossas criações, segundo a Kabbalah, Deus nos observa. AYIN pode representar nosso olhar atento sob as coisas que fazemos, o olhar dos pastores e outros líderes sobre nós e, na última escala, o olhar dos deuses sobre aqueles a quem protegem.

Imagem grega do século II retratando pastores em culto a Ísis. Repare na imagem com os dois pagani vestindo chifres em posição de veneração à deusa, que está sobre um altar... isto será importante mais tarde.

A Intenção

AYIN está vinculado, também, à INTENÇÃO, ou à Vontade (*Thelema*) com que realizamos as coisas. Oras, sem a vontade, de nada adianta o olhar do pastor, pois suas ovelhas iriam cada uma para um lado diferente e ele as perderia. Assim é em nossa vida e nossos projetos pessoais. Devemos sempre estar atentos e envolvidos em nossos projetos.

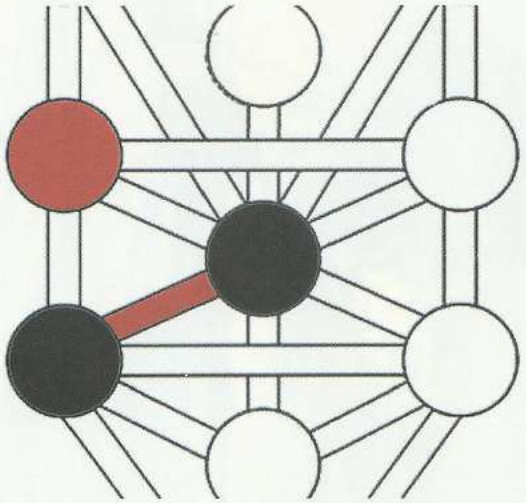
Já diz o ditado "*O Olho do dono é que engorda o gado*". AYIN conecta HOD, a Razão, a TIFERET, o Equilíbrio e a Beleza. Somente através da observação e de estarmos atentos é que conseguiremos observar nossos próprios defeitos para que possamos destruí-los (lembre-se que estamos no Pilar da Severidade da Árvore). O pastor frágil perderá seu rebanho para os lobos. Deste Caminho também obtemos o conceito beneditino de "*Orai e Vigiai*".

O Intento

Um dos assuntos mais importantes dentro do universo da Kabbalah é a natureza do que chamamos de "Intento", que muito propriamente é o que os antigos chamavam de "*Ira Sagrada*", que é a natureza da força da letra AYIN.

O intento é uma energia que nos atravessa, e essa energia vem do Sagrado (quando percorremos o Caminho na direção de TIFERET para HOD). O que vem de nós é a intenção (quando percorremos o Caminho na direção oposta), e intenção não tem nada a ver com intento.

Intenção é algo de uma natureza de particularidade. O intento é algo que, mesmo que tudo lhe diga para ir na direção contrária, você continua seguindo em frente, sem questionar... E aqui está uma das chaves para compreender AYIN em sua natureza de TENTAÇÃO e, posteriormente, sua associação com o Diabo.



O "Olho Bom" e o "Olho Mal"

Nas escrituras cabalísticas, AYIN muitas vezes é descrito como dois olhos conectados a um mesmo "nervo ótico", que é a raiz da vontade. Simbolicamente, cada olho está ligado a uma escolha: o Bem e o Mal.

A maneira como percebemos o mundo depende de como utilizamos estes olhos (*O copo pode estar meio-cheio ou meio-vazio*). Uma pessoa é considerada sempre uma *Olam Katan* (Mundo em Miniatura) o olho reflete o mundo de fora dentro do mundo interno. Uma pessoa vê os Defeitos ou Virtudes de si mesmo nos outros

"A candeia do corpo são os olhos; de sorte que, se os teus olhos forem bons, todo o teu corpo terá luz;

Se, porém, os teus olhos forem maus, o teu corpo será tenebroso. Se, portanto, a luz que em ti há são trevas, quão grandes serão tais trevas!

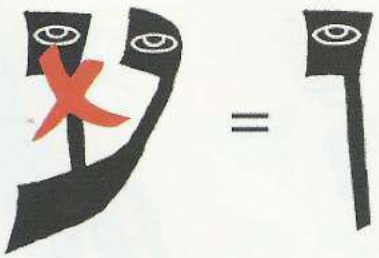
Ninguém pode servir a dois senhores; porque ou há de odiar um e amar o outro, ou se dedicará a um e desprezará o outro. Não podeis servir a Deus e a Mamom".

- Mateus 6:22-24

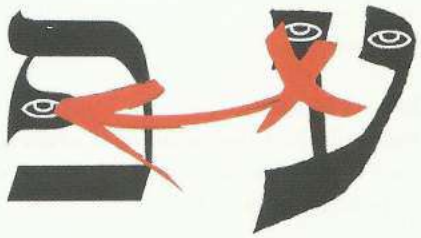
De acordo com o Talmud, o bom olho de AYIN olha em direção a SAMEKH e forma o acrônimo *Semokh Anaiyim* (ajudar os pobres) e é conhecido como *Ayin Tovah*. No caso de utilizarmos o *Ayin Ra* (Olho Mal), nos tornamos escravos da *Avodah Zara* (Idolatria) e atraímos o *Yetzer Hara* (Impulso para o Mal). A palavra *Avedut* (Escravidão) também começa com AYIN.

"Portanto, se o teu olho direito o fizer pecar, arranca-o e atira-o para longe de ti; pois te é melhor que se perca um dos teus membros do que seja todo o teu corpo lançado no inferno".

Mateus 5:29



O "Olho Direito" é o Ayin Ra. Quando arrancamos este olho maligno, a letra AYIN se torna VAV, que é a energia da conexão direta com a Sabedoria de Deus.



Por outro lado, afastado da sabedoria divina, o olho (Ayin Ra) arrancado se contorce, tornando-se a letra PEH, que ainda assim dá ao pecador a chance de redenção!

Olho de Rá

O Olho de Rá, ou Olho de Re, é um elemento da Mitologia Egípcia que funciona como a contraparte feminina do deus Solar Rá; uma força violenta capaz de subjulgar e destruir seus inimigos.

O Olho de Rá era representado constantemente com duas serpentes ao seu redor, e com as coroas branca e vermelha, representando respectivamente o Alto e Baixo Egito.

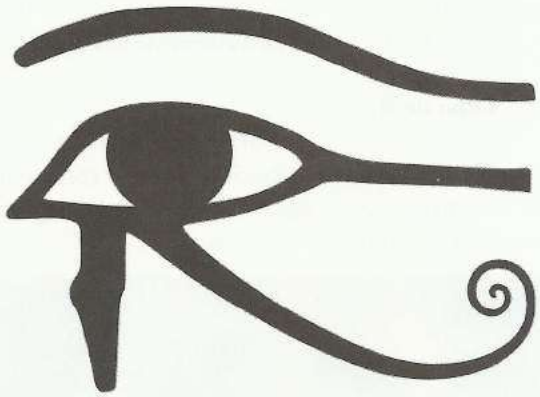
O Olho é uma extensão do poder de Rá, equalizado com o próprio disco solar, capaz de cegar quem olhasse demais em sua direção, mas também era capaz de se comportar como uma entidade independente, manifestando-se em diversas entidades femininas, como Hathor, Sekhmet, Bastet, Wadjet e Mut. Nestes aspectos, ele age como a mãe, filha e consorte do sol, parceira no ciclo criativo que começa no nascer do Sol e termina apenas ao cair da noite, quando passa a vigorar o Wadjet (Olho da Lua, que mais tarde ficou conhecido como "Olho de Hórus").

O aspecto violento do Olho de Rá se manifesta contra qualquer agente da desordem que ameaça suas

regras. Este aspecto de Rá é representado normalmente pela Leoa ou pela cobra (Uraeus), o símbolo de proteção e autoridade real.

Olho de Hórus

O nome *Wadjet* deriva da palavra *Wadj* que significa "verde" ou "serpente" e está relacionado com Uraeus, a cobra que protege o raio do Sol.



Wadjet foi uma deusa egípcia que mais tarde foi associada a outras deusas como Bast, Sekhmet, Mut e Hathor. Era uma das deusas principais do Baixo Egito e do Delta do Nilo.

Hórus é o Deus Egípcio dos céus, normalmente descrito como um homem com cabeça de falcão, ou o próprio falcão. Após a morte de Rá, seu olho direito ficou associado ao Sol e o olho esquerdo à Lua, embora existam diversas lendas e versões a respeito de como cada um de seus olhos se tornou cada astro.

Amuleto contendo o wadjet

Em um dos meus mitos favoritos, Set e Hórus estão lutando pelo trono após a morte de Osíris e Set arranca o olho esquerdo de Hórus. O olho é reconstruído magicamente por Thoth e Hórus o oferece para seu pai após derrotar Set, como uma maneira de restaurar sua vida. Daí temos a associação do "Olho de Hórus" como o Sacrifício, a Morte e a Ressurreição

Sua associação com o "Olhar dos Deuses" era representada na forma de amuletos de proteção. É importante frisar que, para os egípcios, o hieróglifo associado ao olho era muito semelhante ao símbolo de "Ação", de onde entendemos que não era apenas o mero ato passivo de observar, mas o de intervir e vigiar com Rigor, se necessário. Podemos perceber que esta associação está representada na Geometria onde GEBURAH se projeta sobre AYIN indicando a manifestação da VONTADE como forma de agir!

Uma das características do Olho de Hórus era enxergar através das ilusões. Podemos ver que o prolongamento da Projeção na Árvore da Vida faz com que o outro vértice do triângulo recaia sobre YESOD, a Lua. Podemos utilizar este símbolo para compreender que, através do olhar crítico de AYIN podemos superar e detectar qualquer tipo de ilusão em nossas vidas.

Argos Panoptes

Argos Panoptes (Argo de Muitos Olhos) era um gigante com cem olhos. Considerado o melhor pastor de ovelhas da Grécia e servo fiel de Hera, é incumbido pela deusa de tomar conta de Io, uma princesa e amante de Zeus, transformada em novilha.

Era um excelente boiadeiro, visto que, quando dormia, mantinha 50 de seus olhos despertos. Para libertar Io a mando de Zeus, Hermes o pôs para dormir e em seguida cortou sua cabeça.

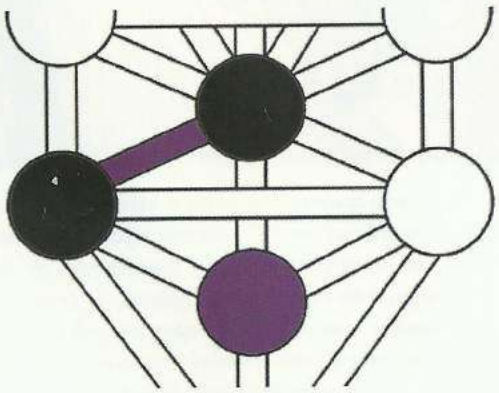
O poema Aigimios, atribuído a Hesíodo, descreve Argos Panoptes como o guardião de Io.

O Pavão como Símbolo de Beleza e Perfeição.

E sobre ela (Io) Hera colocou o grande e forte Argos, que com seus quatro olhos poderia observar todas as direções. Nunca deixava de vigiá-la, pois mesmo quando dormia, mantinha dois de seus olhos abertos.

A partir do século 5 AC, Argos passou a ser considerado com uma centena de olhos, dos quais apenas alguns se fechariam durante seu sono, mantendo sempre alguns olhos vigilantes.

No século II DC, nos contos de Pausanias, Hera colocou os cem olhos de Argos no Pavão, como consideração por seus serviços a ela. O Sacrifício de Argos por Hermes fez com que Io fosse liberada e pudesse vagar mais uma vez pela terra. Mais tarde, Argo deu origem à constelação de *Pavo* (Pavão).



Ayin enxergando através das Ilusões

O Pavão

A Ave do Paraíso, o *animal de cem olhos*, símbolo da Visão de Deus pela alma. Não é só pela impressionante harmonia de suas formas e pela exuberância de suas cores que o pavão é um animal constantemente associado à beleza e à perfeição. É também por seu comportamento altivo e majestoso que o animal conquistou este posto.

No budismo tibetano, o pavão simboliza o bodisatva, aquele que transcende os venenos emocionais como a raiva, o ciúme, a inveja e é capaz de viver entre as "pessoas comuns", ajudando-as a alcançar a iluminação, sem se deixar contaminar pelo mundo.

Uma curiosidade, é que todo ano, durante o Inverno, as penas do pavão caem para que nasçam outras novas, recuperando seu esplendor durante a primavera.

Por este motivo, a ave se tornou símbolo de renovação e mudanças favoráveis, bem como da imortalidade e renascimento. Os primeiros cristãos adotaram o pavão como símbolo da Ressurreição e representaram-no diversas vezes bebendo do Cálice Eucarístico.

Na China e no Vietnã o pavão é signo de fertilidade e prosperidade. Na tradição sufi, ramo esotérico do islamismo, o pavão possui um importante papel iconográfico. Os sufis contam que quando a Luz se manifestou e o Self (o Eu Superior) viu sua imagem

refletida num espelho pela primeira vez, ele viu um pavão com sua cauda aberta. Uma bonita história que tenta traduzir a magnificência e a pureza do Eu Superior através da figura do pavão.

Os "olhos" na cauda do pavão abrem um leque de interpretações e significados. Ainda segundo o sufismo, eles representam as virtudes espirituais irradiadas pelo Olho do Coração. Já a Teosofia considera o pavão como um "*Emblema da inteligência de cem olhos e, também, da Iniciação. É a ave da Sabedoria e do Conhecimento Oculto*", segundo o Glossário de Helena Blavatsky..

Melek Taus

Entre os Yazidi, existe a crença de que Deus criou o mundo e que este mundo agora está nos cuidados de Sete Anjos Sagrados, os *Heft Sirr* (Os Sete Mistérios). O líder destes anjos é Melek Taus ("*Tawuse Melek*"), ou o Anjo-Pavão, de acordo com a *Enciclopédia do Oriente.*

O problema é que um dos nomes de Melek Taus é Shaitan, descrito como o Diabo no Corão. Além disso, a história da ascensão de Melek em relação a Deus é quase idêntica a do *Jinn Iblis* no Islã, embora os Yazidi reverenciem Melek Taus por ter se recusado a servir aos homens, enquanto os muçulmanos acreditam que a recusa de Iblis fez com que ele caísse das graças de Allah, tornando-se Satan mais tarde.

Melek Taus é normalmente identificado por cristãos e muçulmanos como sendo Satan, porém os Yazidi acreditam que Melek Taus não é uma fonte de mal ou possui qualquer ligação com o demônio. Eles o consideram o líder dos arcanjos, não um anjo caído. Para eles, a fonte do mal é o próprio coração dos humanos.

Os Daemons

Daemon ou daimon é um tipo de ser que em muito se assemelha aos gênios da mitologia árabe. Porém, eles têm origem no conceito de dualidade de AYIN. Para os gregos, a personificação do *Ayin Tovah* e do *Ayin Ra* eram os chamados "*Eudaimons*" e os "*Kakodaimons*".

Os *Eudaimons* eram os "daimons favoráveis". A palavra grega para felicidade era *Eudaimonia* e, segundo Sócrates, ser feliz é viver sob a influência de um bom daimon. Os daimons eram seres alegóricos, embora muitos os tomem como entidades ou seres reais. Na comparação com o pensamento judeu, escolher o Ayin Tovah seria "*enxergar o mundo com os olhos da beleza*" (TIFERET) o que, para nós, representa viver o mundo sob a coerência da Verdadeira Vontade.

Por outro lado, o *Kakodaimon* seria o pensamento que o afasta da beleza e que causa todo tipo de infelicidade. Daí a associação posterior católica do nome "daemon" com "demônio" por retirar a responsabilidade do mal do homem e transferi-la para o "diabo".

Os Cultos Dionisíacos

Os chamados *Cultos Dionisíacos* são uma chave para se compreender o Caminho de AYIN. Em oposição direta ao Caminho de NUN, traz as bases de todos os chamados *Caminhos da Mão Esquerda.*

De acordo com o texto do prof. Márcio Sant´Anna: "*Dioniso era considerado um dos deuses mais populares da Grécia. Conhecido em Roma como Baco, foi caracterizado de duas maneiras: na primeira como deus da vegetação, da fertilidade e do vinho e também como padroeiro e responsável pela criação do teatro grego; na segunda, como divindade responsável e iniciadora do êxtase místico resultante da entrega do corpo às substâncias inebriantes, com ênfase nas bebidas alcoólicas.*

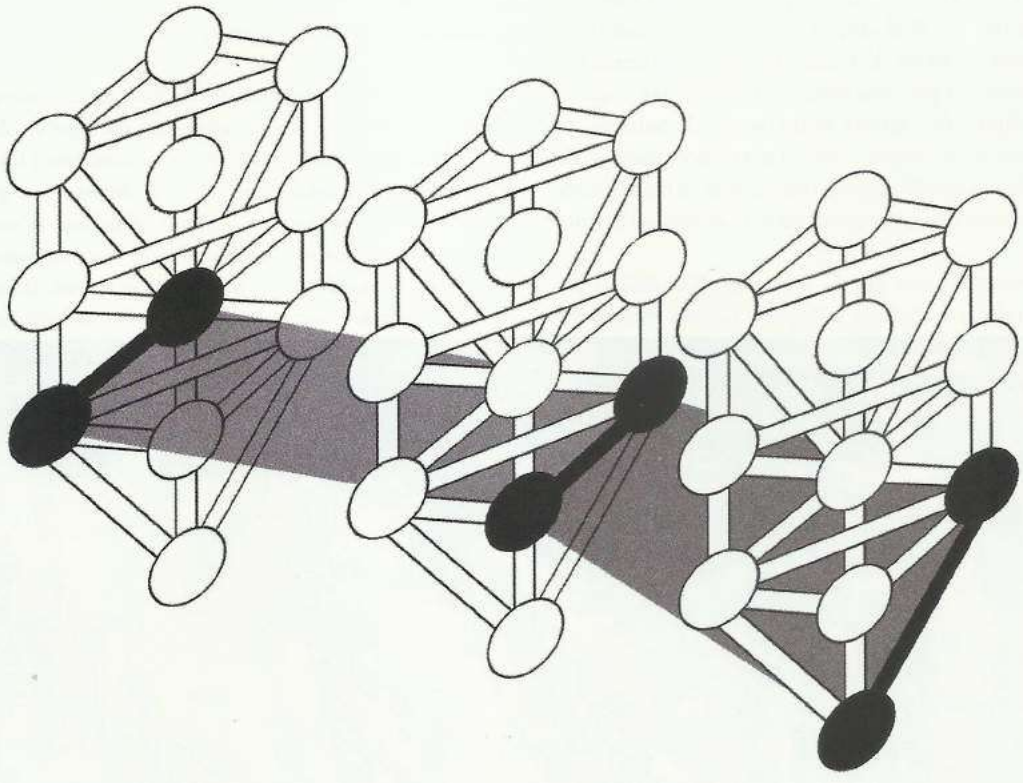
De acordo com a mitologia grega, Dioniso era filho de Zeus com uma bela mortal de nome Semele, a quem o grande deus do Olimpo havia prometido satisfazer todos os desejos. Semele pediu a Zeus para vê-lo em toda a sua majestade, mas foi carbonizada pelos raios luminosos procedentes do corpo do deus. Como já estava grávida, esperando Dioniso, ambos foram para o Hades, de onde Zeus o resgatou e levou para o Olimpo.

Costurou então o filho à coxa para que a gestação pudesse ser completada e ele escapasse da ira motivada pelos ciúmes de Hera, esposa de Zeus. Ao se tornar adulto, Dioniso fugiu para a região da Índia, onde teria aprendido com Sileno, líder dos sátiros a cultivar e usar a videira.

Quando regressou à Grécia, cruzou a região em cortejos compostos por sátiros, bacantes e outros deuses. Reprimido, perseguido e normalmente não aceito aonde quer que fosse, Dioniso acabou sendo aceito por Apolo em Delfos e habitava o templo deste deus durante o inverno, época em que, de acordo com a mitologia, Apolo se retirava desta localidade e as consultas ao oráculo do deus eram suspensas".

Esses dois deuses gregos acabaram tornando-se parâmetros para características humanas que se opõem: os apolíneos – pessoas com traços semelhantes aos de Apolo ou com tendência a agir como este deus – seriam mais racionais, apreciadores da medida, da lógica, da harmonia, das emoções contidas e bem dosadas. Já os dionisíacos seriam aqueles que não davam importância às convenções e, mais ainda, as ultrapassavam em nome da luxúria, das emoções intensas, dos prazeres sem limites, das experiências sensoriais, que para essas pessoas valeriam mais a pena do que qualquer sentimento comedido ou racional. É possível perceber que as características destes dois deuses compunham a dicotomia humana.

Os gregos consideravam, de acordo com os estudos de Jean-Pierre Vernant, a vida religiosa integrada à vida social e política. As funções do cidadão englobavam também os aspectos relacionados à religião. Desta forma, ser ímpio, ou não ter relação alguma com os deuses era também um crime contra o grupo social. O indivíduo que rompesse os laços com sua cidade também estava desligado do mundo divino, visto que a divindade realizava suas ações em prol da cidade. Perdia ao mesmo tempo seu ser social e sua essência religiosa. De acordo com Vernant, não era mais nada:



Podemos entender o Caminho de AYIN como os atores iniciados que executam a peça (o Caminho Iniciático que se desdobrará nas partes mais externas da Árvore). O Caminho de TZADDI será a peça de teatro a ser apresentada, na qual apenas uma parte do público realmente compreenderá o conteúdo (o "Esotérico") e, finalmente, QOF (o chamado "Exotérico") como sendo a platéia acompanhando esta apresentação.

A única forma de recuperar o elo com alguma divindade e, desta forma tentar recuperar a sua condição de homem seria apresentar-se perante outra cidade, integrar-se aos grupos deste novo local e frequentar os seus templos:

Para reencontrar o seu status de homem, deverá apresentar-se como suplicante em outros altares, sentar-se diante da lareira de outras casas e, integrando-se a novos grupos, restabelecer os elos que o enraízam na realidade divina, pela participação em seus cultos (Mito e Sociedade na Grécia Antiga).

Entretanto, este não era o único aspecto da religião grega. Havia um outro, inverso ao relacionado à integração social dentro da pólis, e o maior expoente deste teria sido o culto ao deus Dioniso, ou dionisismo. Este culto era dirigido preferencialmente àqueles que não se enquadravam totalmente ao modelo de organização poliade, ou seja, aos marginais da sociedade grega como as mulheres, os escravos e os estrangeiros que, através do culto a esta divindade podiam sair de si mesmos, através do íntimo contato com o deus, tornando-se divinos também, pois por certo tempo consideravam-se possuídos pelo próprio Dioniso. O ser humano e a divindade habitando o mesmo corpo por alguns momentos.

O Caminho de Apolo poderia ser chamado de "Caminho da Mão direita" em termos modernos. Incorporava os ideais de irmandade solar, fraternidade e, ao mesmo tempo, uma seleção de quem era e quem não era digno de figurar entre seus adoradores. O Caminho do deus "duplo" (note a correspondência com a dualidade das escolhas presentes em todo o contexto de AYIN) permitia aos marginalizados o acesso ao divino.

Vernant escreveu que "o dionisismo é, de início e por predileção, religião de mulheres, visto que as bacantes eram sempre mulheres que realizavam os cultos a Dioniso, normalmente em meio às florestas. Os homens gregos da época consideravam que estas mulheres simplesmente se entregavam a rituais ligados à sexualidade, os bacanais, pois não concebiam que o acesso ao divino pudesse ser realizado por mulheres, excluídas da vida política das pólis e sempre vistas como inferiores, mas que neste contexto religioso revertiam tal situação de inferioridade ao encenarem o papel maior no culto dionisíaco" (...)

Como bacantes, estas mulheres eram qualificadas com a virtude de possuírem um papel importante no culto dionisíaco. Enfim, os termos thíasoi e orgéones, que Vernant enuncia como os colégios de fiéis associados nas orgias, a lembrança de grupos campesinos relacionados ao dêmos primitivo, que tiveram que aderir a certas frátrias quando a religião cívica estabeleceu uma ordem para os cultos. Alguns dos epítetos do deus, Eleuthérios, Lýsios, conotam uma mescla entre o social e o religioso em uma tentativa de alcançar a liberdade e também a libertação. Vernant descreve que em Atenas as festas invernais de Dioniso – as Oscofórias, Dionísias rurais, Leneanas, Anestérias e Dionísias urbanas – não formavam como em Eléusis, um circuito fechado, mas uma série interrupta e não contínua, repartida no calendário juntamente com as festas e cultos de outros deuses. Sobre sua originalidade, complementar ao caráter oficial, assenta-se o fato de que seu culto vai além da cidade, contradizendo-a e ultrapassando-a.

O culto cívico era permeado pelo ideal de autocontrole, de domínio de si mesmo e situava cada ser em seu lugar nos limites que lhe eram determinados. Seu diverso era o dionisismo. Diferente, apareceu como uma cultura do delírio e da loucura, pela qual o homem se liberava da ordem pré-estabelecida, do ponto de vista da religião oficial e do domínio do próprio hierón. Vernant demonstra que mesmo controlado pelo Estado, como no período clássico, o dionisismo foi uma experiência religiosa diversa ao culto oficial:

Festividades em honra a baco (século IV AC)

Não mais a sacralização de uma ordem à qual precisa integrar-se, mas a libertação dessa ordem, das opressões que faz pressupor em certos casos. Busca de uma expatriação radical, (...) esforço para abolir todos os limites, para derrubar todas as barreiras pelas quais se define um mundo organizado: entre o homem e o deus; o natural e o sobrenatural; entre o humano, o animal, o vegetal; barreiras sociais, fronteiras do "eu" (...)

Deste modo, Dioniso controvertia a ordem, fazendo-a dilacerar-se ao revelar o outro aspecto do sagrado, já não regrado, firme e determinado, mas fora do comum, inapreensível e desorientador. Vernant refere-se ao deus como aquele que nunca está ali onde está sempre presente – ubiqüitário – ao mesmo tempo aqui, noutro lugar e em lugar algum.

O professor Mario Sant´Anna prossegue: "*Dioniso não é um mestre de magia e de ilusão: deus prestidigitador, que desencaminha e que desconcerta, que não está nunca onde deve estar, e nem é o que é, deus propriamente intangível, o único, pôde-se dizer, de todas as divindades gregas que nenhuma forma poderia encerrar, nenhuma definição saberia circunscrever, porque ele encarna, no homem como na natureza, o que é radicalmente "outro" (Mito e Sociedade na Grécia Antiga, 1973).*

O ritual dionisíaco oferecia uma descarga e alívio, no que se pode concluir que Dioniso representava uma necessidade social tão grande quanto Apolo visto que enquanto este representava a promessa de ***segurança****, Dioniso representava a* ***liberdade****. Para Vernant nos cultos dionisíacos havia uma fusão com o deus – no caso dos bákchoi, seguidores de Dioniso – que não era realizada através de comunhão, mas sim de possessão. Ele acredita que a comunhão se dê pelos mistérios, como os de Elêusis e os ritos Órficos. Dioniso é o deus que permite ao homem deixar de ser ele mesmo por um rápido período de tempo, transformando-o assim em um liberto (...)*

Dioniso encarnava o diferente, como ao apresentar-se mascarado em um desfile juntamente com os outros deuses ao longo de um friso. E a máscara era a insígnia de sua divindade. Um estrangeiro a ser identificado, descoberto, atrás de uma máscara que tanto escondia quanto revelava.

Baco

A mortal Sémele, quando estava grávida, exigiu a Júpiter que se apresentasse na sua presença em toda a glória, para que ela pudesse ver o verdadeiro aspecto do pai do seu filho. O deus ainda tentou dissuadi-la, mas em vão. Quando finalmente apareceu em todo o seu esplendor, Sémele, como mortal que era, não pôde suportar tal visão e caiu fulminada. Júpiter tomou então das cinzas o feto ainda no sexto mês e meteu-o dentro da barriga da sua própria perna, onde terminou a gestação.

Baco é o deus do vinho, da ebriedade, dos excessos, especialmente sexuais, e da natureza. Príapo é um de seus companheiros favoritos (também é considerado seu filho, em algumas versões de seu mito).

Fauno o Diabo Cristão

Fauno (do latim *Faunus*, "favorável" ou também *Fatuus*, "destino" ou ainda "profeta") é nome exclusivo da mitologia romana, de onde o mito originou-se, como um rei do Lácio que foi transmutado em deus e, a seguir, sofreu diversas modificações, sincretismo com seres da religião grega ou mesmo da própria romana, causando grande confusão entre mitos variados, ora tão mesclados ao mito original que muitos não lhes distinguem diferenças (como, por exemplo, entre as criaturas chamadas de faunos – em Roma – e os sátiros, gregos).

Assim, para compreender a figura de Fauno, é preciso inicialmente saber que o nome era usado para denominar, essencialmente, duas figuras distintas:

Fauno, rei mítico do Lácio, deificado pelos romanos, muitas vezes confundido com Pã, com Silvano e/ou com Lupércio (como deus, era imortal); Faunos (no plural, embora possa ser usado no singular, quando individuado o ser) – criaturas que, tal como os sátiros gregos, possuíam um corpo meio humano, meio bode, e que seriam descendentes do rei Fauno (eram semideuses e, portanto, mortais).

Fauno, pintura de Pal Merse (1860).

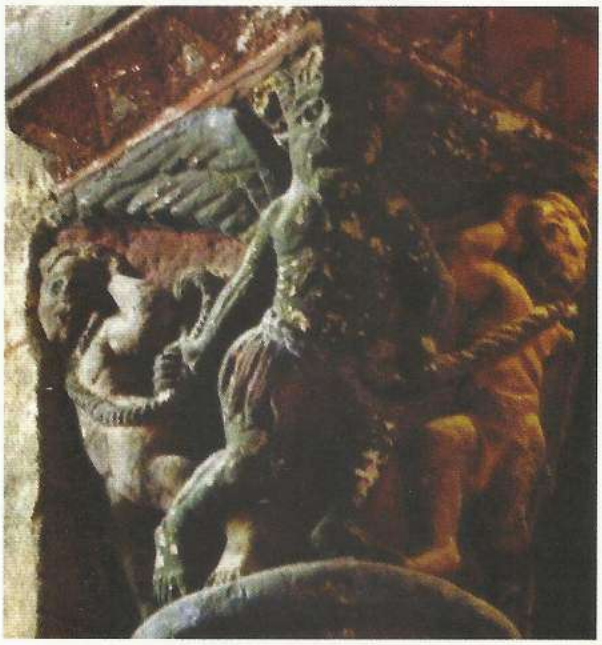
As festas dedicadas a Fauno (*Lupércio*) ocorriam a 15 de fevereiro, que teria sido a data da fundação do seu templo, o Lupercal.

Essa festa era essencialmente rural, uma vez que Fauno Lupércio tinha a função de proteger os rebanhos ("Lupercius" seria, assim, "*que repele os lobos*"). Eram uma forma de purificação, com intuito de obter grande produtividade na agricultura e na criação. Teria sido iniciada por Evandro e persistiu até o século V quando a Igreja a incorporou, transformando-a, segundo Georges Hacquard, na festa da Purificação da Virgem. Note a correspondência entre Fauno e a ação de "Pastor".

Vaidade e Idolatria

Com o avanço da doutrina cristã, a ideia do "Diabo como o causador de todos os males", ao invés do próprio ser humano e suas escolhas conscientes, tomou forma cada vez mais real, aproveitando-se dos símbolos de outras religiões.

As primeiras imagens e associações do diabo foram os Daimones gregos, especialmente os Kakodaimones, que representavam os aspectos nefastos da Sombra do próprio ser humano, quando escolhe se afastar de sua Verdadeira Vontade. Em seguida, com a associação de Jesus Cristo de Constantino ao Apolo e o sincretismo de seu culto, os cultos a Dionísio passaram a ser considerados "cultos ao diabo" e não mais parte de uma dicotomia saudável de luz e sombra, mas de uma visão maniqueísta de bem x mal.



Escultura em um pilar de uma Catedral francesa do século XII. Podemos perceber os dois seguidores acorrentados pelo pescoço, como condenados. Veja que esta será uma das bases para a imagem do Arcano 15 do Tarot, o DIABO.

No final do primeiro milênio a imagem do Diabo sofre a sua mais cruel metamorfose, que transforma o mais formoso dos anjos em sinônimo de abominação e horror.

O historiador Van Rijneberk atribui aos miniaturistas anglo-saxões essa mudança iconográfica, que correspondia à simplicidade analógica da época. Se o Diabo continha a soma de todos os pecados e escândalos, seria lógico, dessa forma, que fosse representado como o apogeu de feiúra e pavor.

O homem com garras das figuras mais tênues sofreu a inclusão de chifres, dentes enormes, pêlos, cascos de bode, seios enrugados, rabo que terminava em seta. Assim aparece nos manuscritos alemães dos séculos X e XI, e no Missel Oxonien do bispo Léofric (960-1050). O Diabo da lâmina do Tarot – um morcego hermafrodita – mostra-se como herdeiro dessa representação.

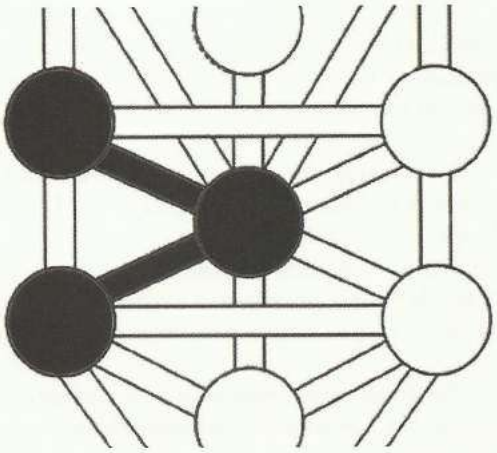
Van Rijneberk destaca o sentido metafísico de Satã para os Pais da Igreja, longe ainda dessas representações. Entre os séculos III e IV, Atanásio relatou as fadigas que costumavam acompanhar os tentados: o aspecto do Maligno produzia mais angústia do que repulsa; sua voz era terrível e seu movimento oculto como o de um assassino.

O Diabo retratado em um manuscrito do século XIV. Podemos perceber o detalhe dos múltiplos "olhos", do aspecto de chifres (retirado dos pagani e de seus cultos de fertilidade) e dos pés de bode.

São Miguel e o Diabo

Durante a baixa Idade Média o Diabo era representado usualmente como um dragão ou serpente, imagem derivada, sem dúvida, de seu papel no Gênese.

Por um processo simbiótico – característico da iconografia – Eva e o Diabo se fundiram com frequência na figura da serpente com cabeça de mulher: isto pode ser visto quase sempre nas ilustrações dos mistérios franceses que falam da Queda.



A ideia da Justiça Divina vencendo a Tentação. Caminho de LAMED sobre AYIN.

O desenvolvimento antropomórfico, que levou o Diabo a se converter na figura que conhecemos tem sua origem, provavelmente, nas tradições talmúdicas e nas lendas pré-cristãs, segundo as quais a serpente edênica teria tido mãos e pés de homem, membros que perdeu como castigo por sua maldita intervenção no drama do Paraíso, ficando condenada a arrastar-se até o fim dos tempos.

Arcanjo Michael, por Guido Reni (1635)

De modo similar o Diabo aparece no Apocalipse de Abraão, onde o Tentador é descrito como um homem-serpente, descrição retomada por Josefo e por boa parte dos autores judeus dessa época.

Já no Antigo Testamento (Jó 1,6-12 e 2,1-7) menciona-se esta humanização de Satã, e em Mateus (4, 3-11) aparece com toda clareza o antropomorfismo do personagem. Ele é assim descrito num manuscrito de Gregório de Nicena, onde toma a forma de um homem jovem, alado e nu da cintura para cima.

"*Na medida em que sempre houve áreas sombrias e ainda desconhecidas para o conhecimento e que presumivelmente, os enigmas subsistirão sempre*" - diz Jaime Rest no seu artigo *Satanás, Suas Obras e Sua Pompa* - o *demoníaco foi e continuará sendo uma constante de nossa realidade, já que esta experiência parece nutrir-se primariamente de algo que se desdobra além do domínio humano, e cuja índole tremenda e estremecedora suscita em nós este abalo íntimo que os teólogos denominam temor numinoso*".

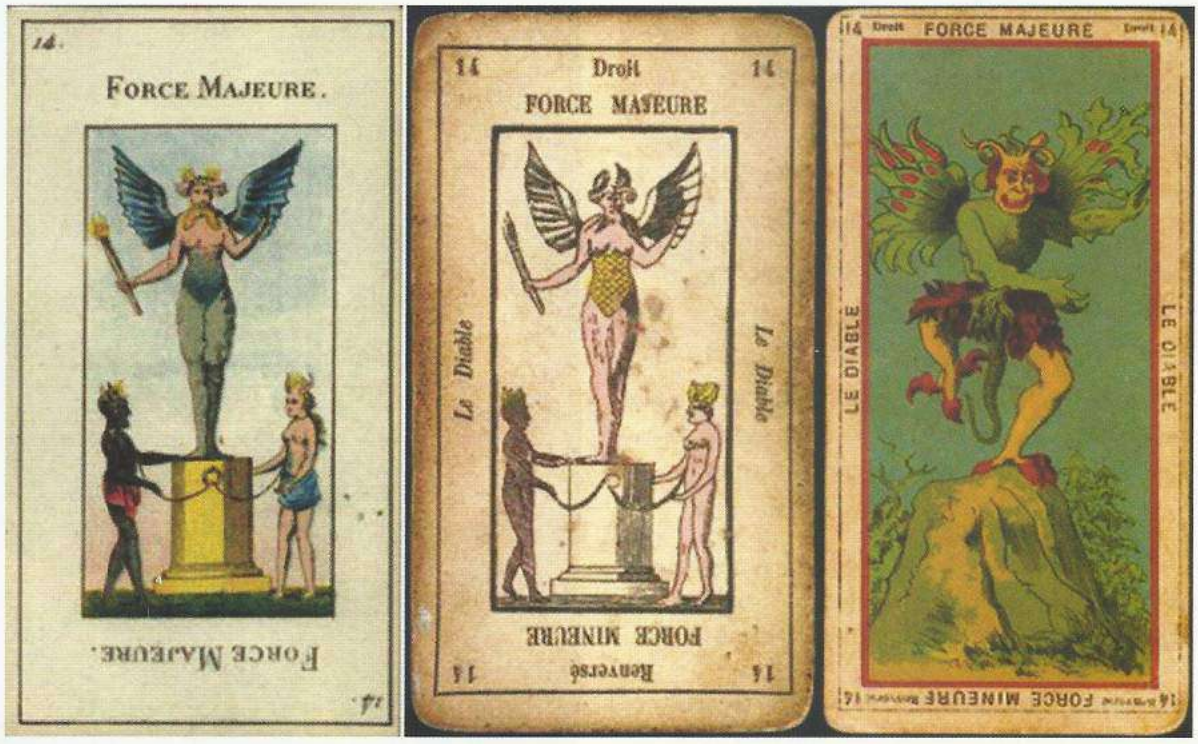
O estudo dessa figura pode incluir as metamorfoses sofridas pelo Diabo (incluindo a variabilidade do aspecto: da beleza resplandecente com que Milton e William Blake o imaginaram até o horror da sua corte nas telas do pintor Goya) para retornar ao memorável ponto de partida de onde se concebe sem dificuldades a permanência do demonismo: Satã como "*um desafio da ordem que os homens atribuíram a Deus*".

A figura do Tentador, por outro lado, é inseparável das legiões que o servem (ou seja, da ideia do Inferno), e o Tarot repete esta associação ao representá-lo junto com o casal acorrentado – seres que podem ser tanto seus prisioneiros como seus colaboradores. A repetição do esquema dantesco é atribuída por Carrouges à paralisia imaginativa dos séculos posteriores em relação ao tema; daí a fixação e o empobrecimento do ciclo mítico na Literatura Européia.

Esta visão demonológica contemporânea, que faz do Diabo uma metáfora conflitante da dignidade humana, não é menos importante que a tradicional. Impõe-se, ao menos, como mais uma referência para a análise atualizada do Tarot.

As Tentações de Jesus no Deserto

A Tentação de Cristo é um episódio da vida de Jesus relatado nos Evangelhos Sinóticos (Mateus 4:1-11, Marcos 1:12,13 e Lucas 4:1-13) no qual, após ter sido batizado por João Batista, Jesus jejuou por quarenta dias e noites no deserto da Judeia. Durante este período, o diabo apareceu para tentá-Lo. Recusando todas as ofertas do



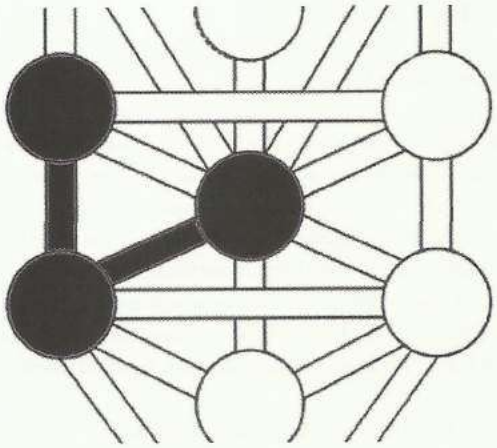
Nos primeiros Tarots, a figura do Arcano do Diabo era conhecida como FORCE MAJEURE, *ou "Força Maior", que representava tudo aquilo que não poderíamos controlar na natureza. Os aspectos mais sombrios e escondidos do subconsciente manifestados no mundo ao nosso redor.*

diabo, ele partiu e anjos então vieram para trazer algum sustento para Jesus.

O relato no Evangelho de Marcos é muito breve, apenas notando a ocorrência do episódio. Mateus e Lucas descrevem as tentações relatando detalhes das conversas entre Jesus e o diabo. Uma vez que os elementos que estão narrativa de Mateus e Lucas e não estão em Marcos são majoritariamente pares de citações ao invés de uma narração detalhada, muitos acadêmicos acreditam que estes detalhes adicionais se originaram da chamada Fonte Q. (Evangelhos Apócrifos de Qram). É de se notar que este episódio não aparece no Evangelho de João.

40 (Quarenta) é um número extremamente simbólico na Bíblia, pois é a gematria de MEM, que representa os testes da Fé dentro da vida de um Iniciado. Neste contexto, o diabo nada mais é do que um TENTADOR, ou seja, ele não possui nenhum poder real, a menos que a criatura a ser tentada caia na tentação.

Esta "Queda" para o Inferno (Caminho de PEH) marca justamente a seleção daqueles que são dignos de chegar a TIFERET e daqueles cujo Ego Arbitrário ainda está dominando a vida da pessoa e devem ser purgados antes de prosseguirem em sua jornada iniciática.



O Caminho do Deserto (MEM, o Arcano do Pendurado) e o Caminho do Diabo (AYIN) representam todos os testes e desafios os quais seremos submetidos durante nossa busca pela Verdadeira Vontade.

Podemos observar na Geometria Sagrada que o Caminho de MEM é a base do triângulo cujo vértice é TIFERET e os testes e ordálias a qual o Mago será submetido farão ou não com que ele chegue ao próximo passo, que é a descoberta da Verdadeira Vontade e iniciação do trabalho na Grande Obra.

As Tentações de Cristo, de Boticelli (1482)

Baphomet

Uma das imagens de mais forte presença no universo ocultista de nossa época, por vezes erroneamente interpretada como uma rebuscada representação do diabo católico, recebe o nome de Baphomet. Todavia, apesar de muito ter sido especulado sobre o lendário ídolo dos Templários, pouca informação confiável existe a respeito desta enigmática figura. Daí vêm as inevitáveis questões: o que de fato esta imagem significa e qual a sua origem? Além disso, o que ela hoje representa dentro das Ciências Arcanas? Há algum culto atualmente celebrado cujos fundamentos estejam calcados neste Mistério?

Em 1307 uma série de acusações daria início a cruel perseguição imposta pelo Papa Clemente V (Arcebispo de Bordéus, Beltrão de Got) e pelo Rei de França Felipe IV, mais conhecido como Felipe o Belo, contra a Ordem dos Cavaleiros do Templo, também chamada de Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo, ou, simplesmente, Templários. O processo inquisitorial movido contra os Templários foi encerrado em 12 de setembro de 1314, quando da execução do Grão-Mestre da Ordem do Templo, Jacques de Molay, juntamente com outros dois Cavaleiros, todos queimados pelas chamas da Inquisição.

No longo rol de acusações estavam: a negação de Cristo, recusa de sacramentos, quebra de sigilo dos Capítulos e enriquecimento, apostasia, além de práticas obscenas e sodomia. O conjunto das acusações montaria um quadro claro do que foi denominado de desvirtuação dos princípios do cristianismo, os quais teriam sido substituídos por uma heterodoxia doutrinária de procedência oriental, sobremodo islâmica.

No entanto, dentre as inúmeras acusações movidas contra os Templários, uma ganharia especial notoriedade, pois indicava adoração a um tipo de ídolo, algo diabólico, entendido como um símbolo místico utilizado pelos acusados em seus supostos nefastos rituais. Na época das acusações, costumava-se dizer que em cerimônias secretas, os Templários veneravam um desconhecido demônio, que aparecia sob a forma de um gato, um crânio ou uma cabeça com três rostos. Na acusação, embora seja feita menção a adoração de uma "cabeça", um "crânio", ou de um "ídolo com três faces", nada é mencionado, especificamente, sobre a denominação Baphomet.

De onde, então, teria surgido o termo? Não se sabe com precisão onde surgiu o termo Baphomet. Uma das possíveis origens, entretanto, é atribuída a pesquisa do arqueólogo austríaco Barão Joseph Von Hammer-Pürgstall, um não simpatizante do ideal Templário, que em 1816 escrevera um tratado sobre os alegados mistérios dos Templários e de Baphomet, sugerindo que a expressão proviria da união de dois vocábulos gregos, "Baphe" e "Metis", significando "Batismo de Sabedoria". A partir desta conjectura, Von Hammer especula a respeito da possibilidade da existência de Rituais de Iniciação, onde haveria a admissão, seja aos mistérios seja aos segredos cultuados pela Ordem do Templo.

Segundo Von Hammer, de acordo com suas descobertas, os ídolos Templários se tratavam de degenerações de ídolos gnósticos valentinianos, sendo que, de todos eles, o mais imponente formava uma estranha figura de um homem velho e barbudo, de solene aspecto faraônico. Um traço bem marcante de todas as figuras era a forte presença de caracteres de hermafroditismo ou androginia, traços que, ainda de acordo com a descrição de Von Hammer, endossariam cabalmente as acusações de perversão movidas pelo clero contra os Templários. Desta descrição aparece outra referência que muito diz sobre o mistério que cerca o nome Baphomet: ela aponta para a imagem de um "homem velho", o qual seria adorado pelos Templários. Este "homem velho" possuía as mesmas características de Priapus, aquele criado "antes que tudo existisse". Contudo, a mesma imagem, por vezes aparecendo com armas cruzadas sobre o peito, sugere proximidade com o Deus egípcio Osíris, havendo até quem afirme ser Osíris o verdadeiro Baphomet dos Templários.

Seguindo a mesma lógica e pensamento de que o vocábulo Baphomet teria vindo da Grécia Antiga, também existe a hipótese de que sua procedência esteja na conjunção das palavras "Baphe" e "Metros", algo como "Batismo da Mãe". Por sua vez, a partir deste raciocínio, surge uma outra proposição poucas vezes mencionada nos estudos sobre Baphomet, a qual aponta ser "Baphe" e "Metros" uma corruptela de Behemot, um fantástico ser bíblico de origens hebréias. Esta teoria é importante, visto Behemot ser citado (e por vezes traduzido) como uma grande fêmea de Hipopótamo que habitava as águas do rio Nilo, sendo uma das representações da "Grande Mãe", esposa do Deus Seth.

Na concepção egípcia dos Deuses, a fêmea do Hipopótamo faz uma espécie de contra-parte do Crocodilo (Typhon), da mesma forma pela qual existem os bíblicos Behemot e Leviathan.

De acordo com o pesquisador Raspe, outra definição que ganha importância, principalmente na abordagem dos cultos que atualmente são rendidos a Baphomet, mostra o suposto ídolo dos Templários como uma fórmula oriunda das doutrinas Gnósticas

Baphomet, de Eliphas Levi (1854)

de Basilides. Neste sentido as palavras anteriormente apresentadas, que originaram o termo Baphomet, seriam "Baphe" e "Metios". Assim, teríamos a expressão "*Tintura de Sabedoria*", ou o já apresentado "*Batismo de Sabedoria*", como o significado de Baphomet.

Considerando que a palavra Baphomet possua raízes árabes, especula-se também que ela seja a corruptela de *Abufihamat* (ou ainda *Bufihimat*, como pronunciado na Espanha), expressão moura para *Pai do Entendimento* ou *Cabeça do Conhecimento*. Se nos lembrarmos das acusações movidas contra os Templários, de que eles adoravam uma "Cabeça", veremos nesta hipótese algo plausível de ser aceito. Apesar de todas as alusões até aqui feitas, a figura de Baphomet que se tornou mais famosa, servindo de principal referência para os ocultistas atuais, é mesmo aquela cunhada no século 19 pelo Abade Alfonse Louis Constant, mais conhecido pelo nome Eliphas Levi Zahed, ou simplesmente Eliphas Levi.

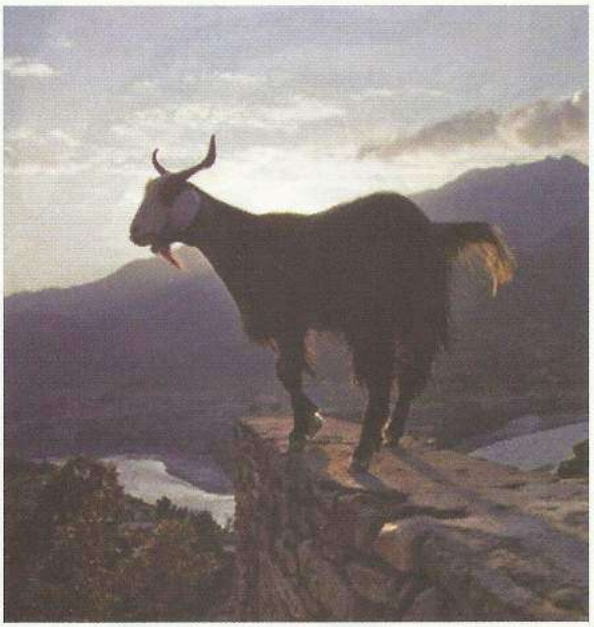
De acordo com a descrição do Abade, publicada pela primeira vez em 1854, a imagem de Baphomet, o Bode de Mendes ou ainda o Bode do Sabbath, é feita do seguinte modo: "*Figura panteística e mágica do absoluto. O facho colocado entre os dois chifres representa a inteligência equilibrante do ternário; a cabeça de bode, cabeça sintética, que reúne alguns caracteres do cão, do touro e do burro, representa a responsabilidade só da matéria e a expiação, nos corpos, dos pecados corporais. As mãos são humanas para mostrar a santidade do trabalho; fazem o sinal do esoterismo em cima e em baixo, para recomendar o mistério aos iniciados e mostram dois crescentes lunares, um branco que está em cima, o outro preto que está em baixo, para explicar as relações do bem e do mal, da misericórdia e da justiça. A parte baixa do corpo está coberta, imagem dos mistérios da geração universal, expressa somente pelo símbolo do caduceu.*

O ventre do bode é escamado e deve ser colorido em verde; o semicírculo que está em cima deve ser azul; as pernas, que sobem até o peito devem ser de diversas cores. O bode tem peito de mulher e, assim só traz da humanidade os sinais da maternidade e do trabalho, isto é, os sinais redentores. Na sua fronte e em baixo do facho, vemos o signo do microcosmo ou pentagrama de ponta para cima, símbolo da inteligência humana, que colocado assim, em baixo do facho, faz da chama deste uma imagem da revelação divina. Este panteus deve ter por assento um cubo, e para estrado quer uma bola só, quer uma bola e um escabelo triangular."

Devido à eficiência de sua ideação, Levi propositalmente faz com que se acredite que exatamente essa forma de Baphomet era a presente na celebração dos Antigos Mistérios.

Bode

O Bode é um dos símbolos deste Caminho representando a escalada espiritual, a força de vontade para vencer as dificuldades.



Ao compararmos a jornada espiritual com uma montanha (encontraremos outros Caminhos que também fazem esta correlação), o Bode é um animal acostumado com o frio, às dificuldades e às restrições desta jornada, sendo fácil compreender a razão desta escolha.

A Associação do Bode com a Maçonaria

Nicola Aslan, que é outro autor muito conhecido sobre a Ordem, afirma que a lenda só começou devido a associação da Maçonaria ao Baphomet (e essa é a versão mais próxima da verdade, hoje em dia).

O Baphomet teria sido um símbolo Templário (que apareceu na época das torturas, promovidas após a perseguição feita por Felipe, o Belo) que foi associado à Maçonaria devido ao sensacionalista Léo Táxil que, em um de seus livros, relatava uma série de absurdos sobre a relação deste Ser com a Ordem. Ele havia iniciado na Maçonaria, de fato, mas não há relatos de que ele tenha ido além do Grau 1.

A obra fez muito sucesso e foi creditada como verdade – tanto pela Igreja como pelos demais religiosos. No entanto, não demorou muito para que o próprio Táxil desmentisse essa história toda e contasse que a obra não era verdadeira – porém, a semente já estava plantada.

É claro que, na época, os cristãos diziam que Táxil estava com medo dos Maçons e, por isso, disse tudo isso. Mas era apenas uma tentativa da Igreja de não parecer tão ingênua por ter acreditado em tudo aquilo.

Capa do livro "Les Mysteres de la Franc-Maçonnerie" de Leo Táxil, onde ele criou a relação entre o bode de Baphomet e a Maçonaria.

Táxil chegou a responder à Igreja: "*Vocês realmente acharam que eu havia me convertido ao cristianismo?*"

Mesmo com tudo isso, Leo Táxil é, até hoje, defendido como "verdade" por muitos religiosos que entendem tanto de maçonaria quanto da própria religião ou do próprio nariz. Porém, muitos maçons decidiram levar o símbolo do bode como jornada espiritual e muitos até hoje dão continuidade às lendas a respeito do "bode" como brincadeira ou zombaria.

Particularmente, eu bem gostaria que houvesse um Grau que explorasse o Baphomet – que é um símbolo fantástico. Certamente seria muito rico para a Ordem mas, infelizmente, não há.

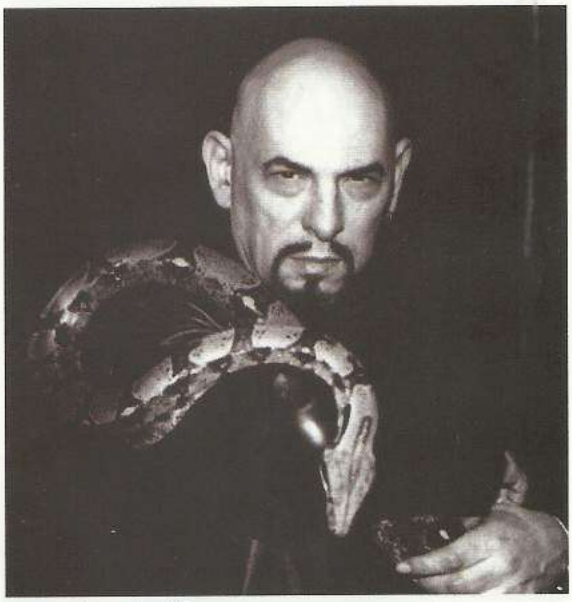
Anton LaVey e o Satanismo

Anton LaVey Fundou a Igreja de Satã no ano de 1966 em San Francisco, Califórnia, EUA. Além de líder da primeira organização abertamente satânica da história, LaVey também trabalhou como músico, fotógrafo forense, e domador de feras em circos.

Lavey deu inicio as atividades de sua igreja em 1966 depois de uma vida de múltiplas atividades como descrito acima, além disso, era faixa preta em judô. O relato "oficial" da razão pela qual ele concebeu a Igreja de Satanás, diz que havia se desiludido com o cristianismo. Via na igreja aos domingos os mesmos homens que no dia anterior tinha visto em shows de striptease, em boates onde tocava órgão.

Na noite de 1º de maio de 1966 ele raspou sua cabeça imitando Aleister Crowley, os homens fortes do circo e os antigos egípcios. Nesse dia, proclamou o inicio do primeiro ano da Era de Satanás.

LaVey começou com um grupo de estudos de magia negra, e desse grupo foi que se desenvolveu o núcleo central do inicio da Igreja de Satanás. Logo depois escreveu A Bíblia Satânica, não propriamente uma "revelação satânica", mas como sendo uma combinação bem montada de uma filosofia, um psicodrama e um detestável equívoco. Com a publicação dessa bíblia, a sua reputação e a fama de sua igreja decolaram como a um rojão.



Anton La Vey

A uma certa altura ele fez o circuito das boates como uma apresentação intitulada "Anton LaVey e suas bruxas Topless". Comprou uma casa na rua Califórnia em San Francisco e a pintou de preto. Sua decoração foi feita com o que no mínimo seria considerado tenebroso ou de mau gosto. Mesas para café na forma de túmulos, múmias pelos cantos, um leão da Núbia negro vivo e adulto no porão.

LaVey promoveu o primeiro batismo satânico do mundo aberto ao público, o de sua filha Zeena, que então tinha três anos de idade, diante de um altar com uma figura

Patrick Estrela, Homer Simpson, Pato Donald e Klonk. Todos eles possuem suas versões do Anjo e do Diabo repousando sobre seus ombros.

de nu feminino. Dirigiu também o primeiro funeral satânico, com todas as honras militares, no cemitério de Arington. Serviu ainda como assessor técnico do filme "O Bebê de Rosemary" e chegou mesmo a aparecer no filme fazendo o papel de diabo na cena em que Satanás violenta a heroína.

Talvez possa ser surpresa para muitos o fato da linha "oficial" da Igreja de Satanás não acreditar na existência de Satanás. Para LaVey Satanás seria apenas um "arquétipo", um símbolo do desejo de Prometeu, da humanidade, de roubar o fogo dos deuses e reinarem os seres humanos, como deuses e deusas sobre a terra, O Diabo não teria existência a não ser como metáfora para os livres desejos e potencialidades da humanidade.

O Diabo e o Anjo

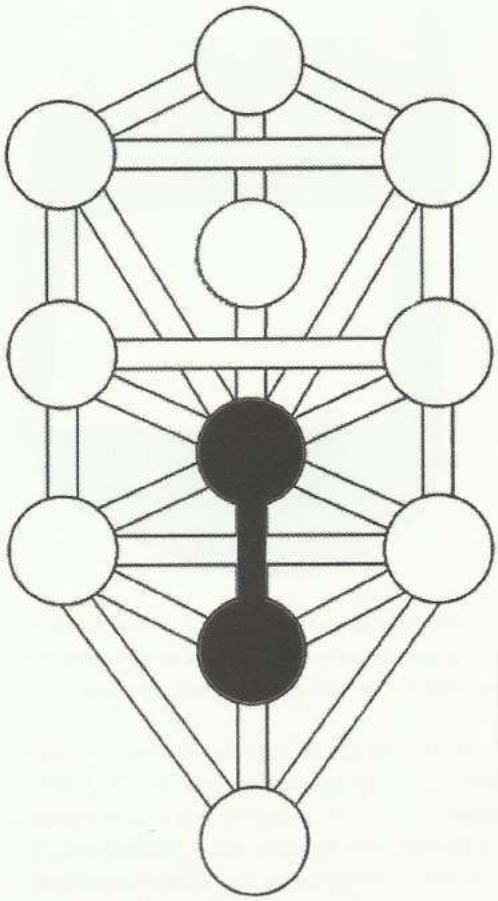
Da ideia do "Olho bom" e do "Olho mau" surge o conceito que é utilizado enormemente na literatura, filmes e desenhos animados, do "Diabo e do Anjo repousando sobre nossos ombros". O Diabo sentado em nosso ombro esquerdo, o Anjo sentado em nosso ombro direito.

Todas as vezes que somos tentados a fazer o mal, estamos nos confrontando com o Caminho de AYIN. Este Caminho pede para que a todo instante observemos nossa conduta, nossos atos e nossas atitudes se estão condizentes com nossa Verdadeira Vontade.

Nesta representação, os dois Daemons gregos, os "escribas" são colocados cada um a um dos lados do personagem (geralmente o diabo no lado esquerdo, representando AYIN e o anjo no lado direito representando o Caminho de NUN) e cada um deles propõe para o protagonista um curso de ação.

Cabe a nós escolher nossas ações baseadas na seguinte premissa: "O que nos é Essencial? o que é fruto da Verdadeira Vontade e o que é apenas um capricho do Ego Arbitrário?".

SAMEKH



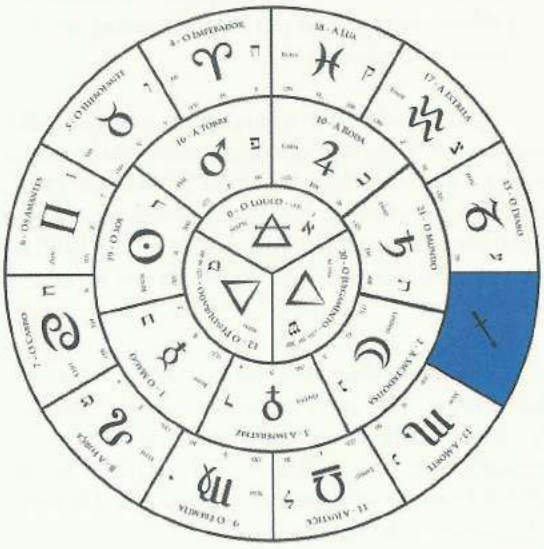
Título: o Útero Grávido.
Inteligência: Inteligência de Tentação.
Posição: Une as Sephiroth Tiferet a Yesod.
Significado: Apoio, Subir, Escalar, Elevar-se.
Valor Gemátrico: 60.
Anjo: Adnachiel.
Qliphoth: Saksaksalim.
Runa: Gebo
Cor: Azul.
Incenso: Aloé.
Animais: Cavalo, Cachorro.
Seres lendários: Centauros.
Pedras: Jacinto.
Plantas: Mallow.
Árvore: Carvalho.
Correlação: Sagitário.
Arcano do tarot: A Temperança.
Correspondência no corpo humano: Quadris.
Doenças: Apoplexia, Trombose.
Poderes: Transmutação.
Símbolos: Flecha.
Rituais: Mesclar o Consciente com o Inconsciente.

Descrição

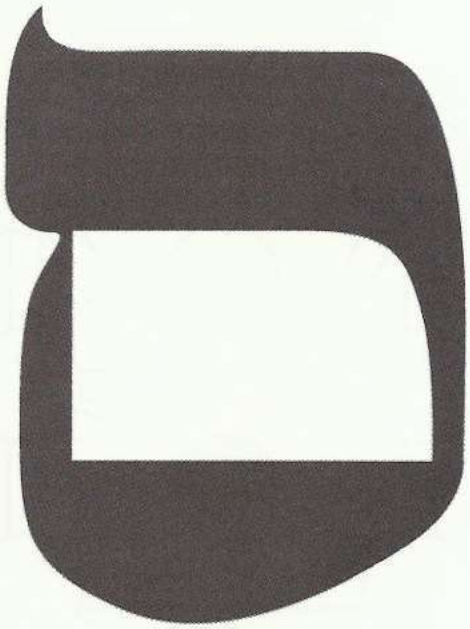
O 25° Caminho é o da INTELIGÊNCIA DO TESTE OU DA TENTAÇÃO, e é chamado deste modo porque ele é a primeira tentação para a qual o Criador tenta a pessoa reta.

Neste caminho crucial, atravessado pelo 27° Caminho no qual a Personalidade já deveria ter harmonizado com todas as circunstâncias, tanto externas como internas, o Iniciado se depara com o primeiro obstáculo, o *Véu de Parokesh*.

É a experiência dolorosa da *Noite Escura da Alma*, só baseado no próprio conhecimento e na fé, a única luz no caminho, abandonando o conhecido, rumo ao desconhecido. A natureza inferior já deve ter sido dominada, pois terá que enfrentar com os testes e tentações que surgirão na sua vida diária; precisa tornar se indiferente à fascinação dos mundos inferiores, de forma que a Individualidade possa usar o veículo físico para os



fins de sua natureza mais elevada. Não deveria permitir ser enganado pelas visões astrais de Yesod, pela paixão de Netzah, nem se deixar confundir pela mente concreta de Hod; lançará todas as ilusões do mundo inferior no fogo sacrificador do amor e fé devocional.



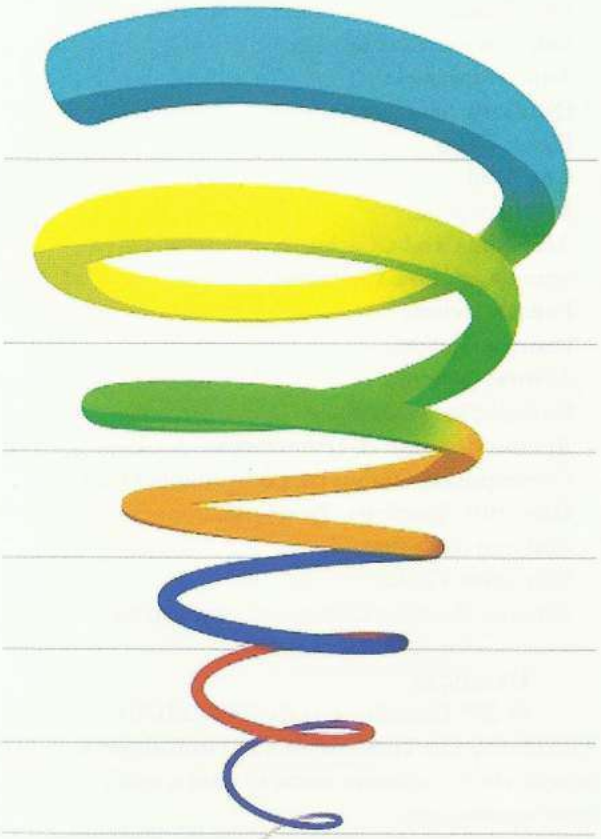
O formato da letra SAMEKH remete a um Escudo protetor, a uma espiral e ao ato de erguer as mãos, subir para um patamar superior ou subir em uma escada em espiral.

Se realiza neste Caminho o *Segundo Nascimento,* simbolizado pela imagem mágica de TIFERET - **O Menino**. A segunda imagem mágica da 6ª esfera, **Um Deus Sacrificado**, significa ação, o trabalho de acordo com os padrões espirituais, até onde o karma pessoal o permita. O sacrifício consiste na transferência da força de uma forma para outra, no empenho de restabelecer o equilíbrio, se tornando um mediador entre os níveis superiores e inferiores.

Quando o iniciado conquista esta etapa é saudado pelo Arco do Triunfo, simbolizado pelo Arco Íris de Luz espiritual que se estende atrás de YESOD. A consciência exaltada e manifestada transforma isto em um Rei cujo Reino não é deste mundo. Alcançando a TIFERET, nós nos tornamos Senhores da Natureza como também de nós mesmos.

A Grande Hierarquia nos aceita como discípulos que abraçam com decisão nossa parte na realização da Grande Obra. Neste Caminho o Iniciado passa da consciência sensorial de MALKUTH e da psiquê astral de YESOD para a consciência intuitiva sutil de TIFERET, o Eu Superior da Individualidade.

No princípio da jornada neste Caminho, o caminhante se apóia em muletas simbolizadas pela letra SAMEKH. Esta letra esotericamente representa o círculo, a serpente mordendo o próprio rabo, simbolizando aquele que se alimenta com sua própria substância. Também representa o movimento circular periódico. O arco cuja corda sibila quando a seta é atirada rumo ao objetivo é outra simbologia desta letra. O movimento circular que mantém os planetas em equilíbrio em suas órbitas é simbolizado pela letra Samekh. Também se refere a busca da harmonia e a perfeição entre as etapas de cada encarnação.



O significado principal de SAMEKH é a Espiral Evolutiva. O Oroboros, a escada de Jacó, que nos leva cada vez a oitavas mais altas da manifestação.

O Significado Espiritual deste Caminho é ligado ao signo de Sagitário, signo de fogo. O Significado Astrológico deste signo indica a velocidade e direção aliadas à esperança, confiança e vontade poderosa, qualidades estas que conferem capacidade para enfrentar grandes lutas. Antigamente, este signo foi descrito por um centauro. Atualmente se usa o Arco e a Flecha que

representa o objetivo (branco) a ser alcançado: a união com o Eu Superior. O Arco e a Flecha também são o símbolo do Cupido, o Eu Superior que lança seu raio para acordar na personalidade o amor divino.

O objetivo final deste Caminho expressa a total Iluminação da Consciência Crística da Presença Divina (Sagrado Anjo guardião); é a experiência da união da Personalidade com a Individualidade. É um padrão espiritual de perfeição difícil de ser concretizado, mas nem por isso deve ser posto de lado. Não se trata de um vir a ser, porque ninguém pode tornar-se naquilo que já não é em Essência.

No Arcano XIV, o Anjo Solar mistura as águas das taças de ouro e de prata para formar a unidade essêncial. Um de seus pés encontra-se mergulhado na água, o outro pisa na terra firme. O Caminho além o conduz para a coroa luminosa no alto das montanhas.

O título: *O Impulsor da Vida*, se vincula com o Eu Superior que induz na Personalidade à Aspiração de desenvolver a vida superior. A reconciliação entre a Personalidade e a Individualidade, o filho pródigo que volta à verdadeira identidade dele, é simbolizado pelo outro título Enigmático do Arcano XIV, *Filha dos Reconciliadores*.

Este Arcano é representado por uma jovem ou anjo alado fulgurante que é suposto ser Rafael, o agente de cura divina, esvaziando um líquido brilhante de um jarro de ouro em outra de prata, significando a transformação dos metais, como também o Eu Superior que transmuta a personalidade. É de TIFERET, nível do Eu Superior, que a Vida vem representada pelo líquido brilhante que se une entre as taças. Este é o *Caminho Púrpuro* do misticismo devocional.

A Passagem pelo Portal de Samekh

Samekh é considerado o "*Caminho do Meio*". Crowley o chamou de "*A Arte*" e outros autores o consideram como o "*Caminho da Alquimia*". A passagem pelo Portal de Samekh se dá na própria Evolução Espiritual a qual todos estamos submetidos e ocorre diversas vezes em nossas vidas.

Os Mistérios de Samekh

No judaísmo, a raiz da palavra Samekh significa "apoiar-se", "defender" ou " suportar, apoiar." A raiz também é encontrada no conceito judaico de *Semikhah*, a imposição das mãos sobre a cabeça de uma vítima sacrificial em um ritual de sangue do templo judaico, que também era um meio de consagração do sacerdócio.

"Então você trará o novilho diante da tenda da reunião. Arão e seus filhos colocarão (Samakh) as suas mãos sobre a cabeça do touro".
Êxodo 29:10

Este deveria ser levado à porta da tenda da congregação e ali, Arão e seus filhos imporiam as mãos sobre sua cabeça. Em seguida o animal era imolado e Moisés pegaria seu sangue e com o dedo molharia as quatro pontas do altar; o restante do sangue derramaria na base do altar.

Depois as gorduras deste animal seriam queimadas no altar, mas a carne, a pele e o esterco eram levados para fora do arraial, onde seria totalmente queimada como sacrifício pelo pecado. Este novilho era uma representação de Cristo que foi sacrificado por nós fora das portas de Jerusalém. "*E por isso também Jesus, para santificar o povo pelo seu próprio sangue, padeceu fora da porta. Saiamos, pois, a ele fora do arraial, levando o seu vitupério*" (Hebreus 13:12,13).

"Falou mais o SENHOR a Moisés, dizendo:

Toma a Arão e a seus filhos com ele, e as vestes, e o azeite da unção, como também o novilho da expiação do pecado, e os dois carneiros, e o cesto dos pães ázimos,

E reúne toda a congregação à porta da tenda da congregação.

Fez, pois, Moisés como o Senhor lhe ordenara, e a congregação reuniu-se à porta da tenda da congregação.

Então disse Moisés à congregação: Isto é o que o Senhor ordenou que se fizesse.

E Moisés fez chegar a Arão e a seus filhos, e os lavou com água.

E vestiu-lhe a túnica, e cingiu-o com o cinto, e pôs sobre ele o manto; também pôs sobre ele o éfode, e cingiu-o com o cinto de obra esmerada do éfode e o apertou com ele.

Depois pôs-lhe o peitoral, pondo no peitoral o Urim e o Tumim;

E pôs a mitra sobre a sua cabeça; e sobre esta, na parte dianteira, pôs a lâmina de ouro, a coroa da santidade, como o Senhor ordenara a Moisés.

Então Moisés tomou o azeite da unção, e ungiu o tabernáculo, e tudo o que havia nele, e o santificou;

E dele espargiu sete vezes sobre o altar, e ungiu o altar e todos os seus utensílios, como também a pia e a sua base, para santificá-las.

Depois derramou do azeite da unção sobre a cabeça de Arão, e ungiu-o, para santificá-lo.

Também Moisés fez chegar os filhos de Arão, e vestiu-lhes as túnicas, e cingiu-os com o cinto, e apertou-lhes as tiaras, como o Senhor ordenara a Moisés.

Então fez chegar o novilho da expiação do pecado; e Arão e seus filhos puseram as suas mãos sobre a cabeça do novilho da expiação do pecado;

E o degolou; e Moisés tomou o sangue, e pôs dele com o seu dedo sobre as pontas do altar em redor, e purificou o altar; depois derramou o restante do sangue à base do altar, e o santificou, para fazer expiação por ele".

Levítico 8:1-15

As bênçãos e a consagração do animal antes do sacrifício

A Consagração

Consagrar é o ato de dedicar a Deus, separar, santificar, tornar sagrado. No caso de Arão e seus filhos, Deus os estava separando para um ofício exclusivo que era administrar o sacerdócio em Israel, onde estes receberiam a responsabilidade de como mediadores, apresentar o homem pecador a Deus oferecendo dons e sacrifícios como expiação pelos pecados da nação.

No capítulo 29 do livro de Êxodo, vemos as instruções do Senhor a Moisés quanto a consagração do sacerdócio Araônico, o que somente aconteceu após a conclusão do tabernáculo, conforme está registrado em Êxodo 40:12 a 16. Essa consagração se daria mediante a realização de um ritual que deveria ser executado nos seus mínimos detalhes, envolvendo vários elementos, como a lavagem com água; unção com azeite; imolação de animais, etc.

Lavagem com água. Era a primeira coisa a ser feita antes de Arão e seus filhos entrarem no santuário. Este rito seria feito a porta da tenda da congregação (Êxodo 29:4: 40:12). Após a consagração, Arão e seus filhos deveriam lavar as mãos e os pés todas as vezes que fosse preciso entrar no santuário na pia de bronze que ali foi posta. Se não fizessem isso morreriam (Êxodo 30:18-21). A água era considerada como elemento de purificação entre os judeus. Todo aquele que se contaminasse com alguma coisa, deveria se lavar com

água segundo a lei dada a Moisés (Levítico 14;8; 15;17); sendo usada para este fim até nos tempos de Jesus (João 2:6). Jesus falou que Sua Palavra é que nos purifica (João 15:3) e Paulo completa dizendo que Jesus amou a igreja que se entregou por ela para a santificar, purificando-a com a lavagem da água, pela palavra, (Efésios 5;26). Após o rito de lavagem os sacerdotes deveriam se vestir com as roupas que foram especialmente preparadas para depois receberem o azeite da unção (Êxodo 29:5-7). Da mesma forma, só receberemos poder do alto se estivermos devidamente lavados e vestidos com as vestes de louvor, de justiça e de salvação (Isaías 61:3-10).

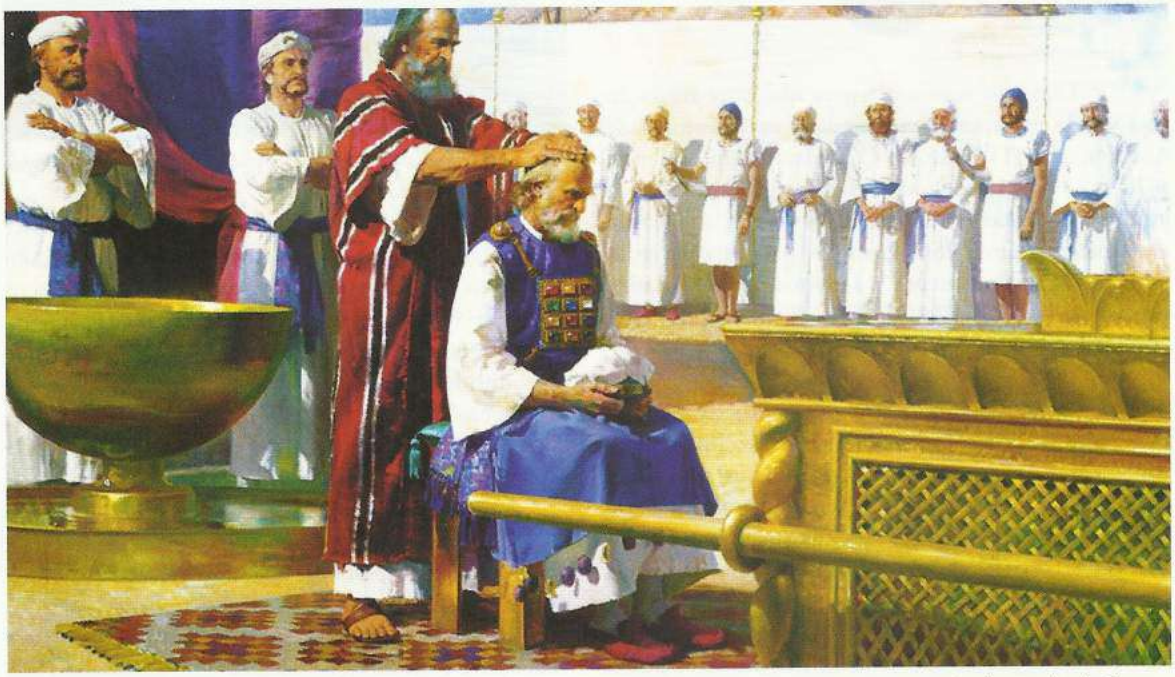
Unção com azeite: Unção significa: transferência de poder. No ato da consagração dos sacerdotes, Deus os estava capacitando a exercerem responsabilidades específicas, ou seja, Deus estava lhes dando poder e autoridade para agirem em Seu nome. Esta unção, ou transferência de poder seria simbolizada no derramar de azeite sobre a cabeça (Salmo 133:2). No antigo conselho apenas sacerdotes, profetas e reis recebiam a unção com azeite (1Samuel 16:12; 1Reis 19:15). Esse azeite deveria ser preparado com o que de mais especial havia e pelas mãos de pessoas hábeis. Se alguém tentasse copiar a fórmula para uso próprio morreria (Êxodo 30:25-33). Deveria ser assim, pois esse azeite era uma representação do Espírito Santo que hoje habita em cada crente. Hoje, todos os crentes em Jesus tem recebido Poder do Alto (Atos 1:8) e a Unção do Santo. "*E vós tendes a unção do Santo, e sabeis tudo.*" (1João 2:20). "*E a unção que vós recebestes dele, fica em vós, e não tendes necessidade de que alguém vos ensine; mas, como a sua unção vos ensina todas as coisas, e é verdadeira, e não é mentira, como ela vos ensinou, assim nele permanecereis.*" (1João 2:2).

Hoje, a cerimônia de ordenação rabínica judaica é chamado de *Semikhah.*

A letra Samekh representa o número 60, e alguns dos sábios judeus têm notado que este é o mesmo número de letras encontradas no *Birkat Kohanim* - a "*Bênção Sacerdotal*" encontrado em Números 6: 22-27.

"E falou o Senhor a Moisés, dizendo:
Fala a Arão, e a seus filhos dizendo: Assim abençoareis os filhos de Israel, dizendo-lhes:
O Senhor te abençoe e te guarde;
O Senhor faça resplandecer o seu rosto sobre ti, e tenha misericórdia de ti;
O Senhor sobre ti levante o seu rosto e te dê a paz.
Assim porão o meu nome sobre os filhos de Israel, e eu os abençoarei".
Números 6:22-27

Também digno de nota é o fato de que 60 letras da Bênção Sacerdotal são usadas para formar 15 palavras - o mesmo número ordinal que representa a letra Samekh.

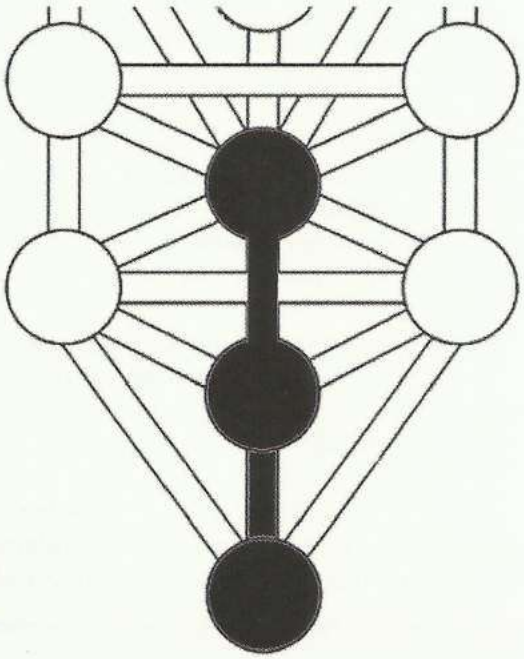


A Consagração de um Sacerdote. O Caminho de SAMEKH, assim como todos os outros, é uma via de mão dupla. Por um lado, a evolução espiritual da alma, por outro, a descida das bênçãos divinas santificando tudo aquilo que é feito em nome de Deus.

Observe que a Gematria para a palavra "Samekh" é de 120 (Samekh + Mem + Kaf), que representa a porção dupla de bênção dada tanto na Antiga Aliança quanto na Aliança mais recente de Yeshua.

A Iniciação

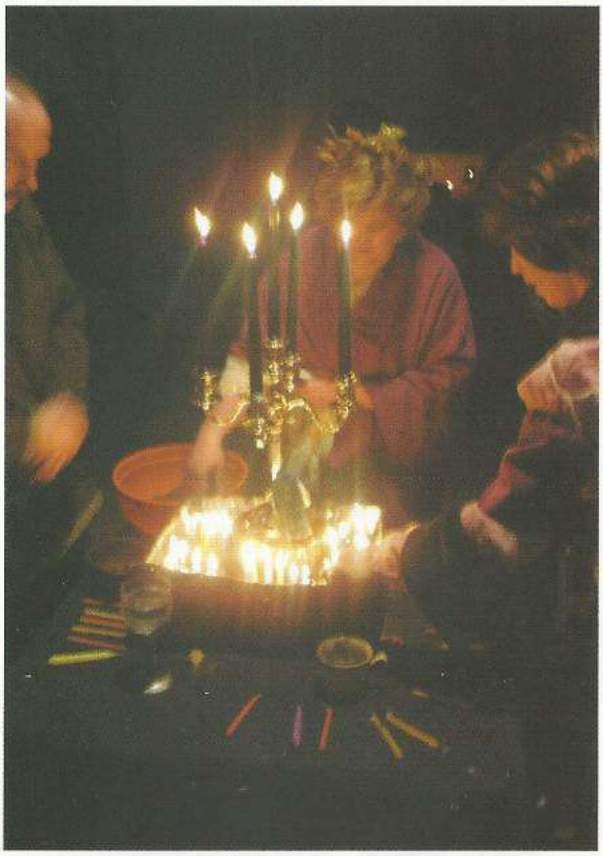
Iniciação (do latim *Initiatio*) é um termo que remete a começo, entrada: iniciar um evento, ação, circunstância ou acontecimento. Também tem um significado de Ascensão de um nível de existência (que é abandonado) para um outro nível superior.



A Conexão necessária para que uma Iniciação seja válida é ela estar vinculada a uma Autoridade Reconhecida (TIFERET). O Iniciado (em Malkuth, o Reino Profano) caminha para dentro do Templo através das portas de TAV, como já vimos, conduzido pelo iniciador em YESOD, porém, para esta iniciação ser válida espiritualmente e astralmente, o Iniciador precisa ter AUTORIDADE e AUTORIZAÇÃO para conduzir aquela iniciação.

O Candidato irá passar por todos os testes e provações descritos em SHIN para ser aceito em uma irmandade/clã, porém, apenas passar nos testes não significa que ele será aceito; é necessário um ritual de Iniciação para se oficializar esta passagem, e este ritual só poderá ser concedido por alguém que possua a autoridade para isso.

Se imaginarmos o funcionamento de alguma ordem antiga como a Maçonaria ou a Rosacruz, o candidato passará por todos os testes e sindicâncias necessárias, terá todos os seus documentos e toda a parte burocrática avaliada e finalmente, para que sua iniciação seja validada, ela precisa ser conduzida em uma sessão regular, conduzida por um Venerável Mestre que também seja regular, em uma loja regular. Somente ele possui a autoridade e autorização tanto físicas quanto astrais para "marcar" o iniciado com a verdadeira Iniciação naquela egrégora.



A preparação para uma cerimônia de iniciação conduzida por uma sacerdotisa wicca.

Mesmo se pensarmos em termos modernos, um candidato a uma faculdade precisa passar por todos os testes de vestibular (SHIN) e, depois de ultrapassar estas barreiras, precisará encontrar um funcionário com autoridade e autorização para fazer sua matrícula na faculdade ou escola, que assinará documentos que somente então validarão o candidato como membro efetivo daquela instituição de ensino.

Podemos ir mais longe ainda para demonstrar como isto é algo prático... quando você cria sua conta no Facebook, é necessário preencher os dados que você quer da conta e o email, que será encaminhado para validação e comprovação. Mesmo com sua conta criada (ou seja, após SHIN) você terá de validar clicando em algum link que o site lhe enviará e SOMENTE depois

disto é que você realmente terá uma conta pronta para ser utilizada no site que você se cadastrou. Podemos utilizar este exemplo para praticamente qualquer site ou rede social que, no caso, será nossa "tribo" do exemplo.

A iniciação também é um tipo de cerimônia em muitas sociedades, na qual é introduzido um novo membro após alguma tarefa ou ritual particular. Normalmente, o ritual de iniciação envolve a condução do novato por um veterano do grupo, e costuma consistir na exposição de novos conhecimentos - inclusive segredos.

Iniciação no culto de Mami Wata, em Glidji (Benin, África). Apenas a Grande Sacerdotisa está autorizada a conduzir esta Iniciação. Nenhuma pessoa poderia se dizer "iniciada no culto de Mami Wata" sem ter passado pelas mãos da Iniciadora, que colocará a marca (TAV) na iniciada.

Entre os objetivos de alguns tipos de iniciação, destacam-se o aprendizado de valores fundamentais para a vida no nível seguinte (adulto). O iniciado deve aprender a se fortalecer com o isolamento, sobreviver em condições precárias, estar preparado para as dificuldades da vida (por exemplo, muitas iniciações exigem que o iniciado construa a cabana em que ficará isolado durante o ritual), aprender a caçar, pescar, conhecer a fauna e flora etc.

Também pode ser testes físicos (como em um exame de faixa de karatê ou kung-fu), lutas contra outros adversários da mesma graduação ou participação em campeonatos onde será testado contra outros graduados de outras academias.

Estes testes podem ser avaliações mentais, como provas ou bancas de Mestrado ou Doutorado, lembrando sempre que estes testes e bancas precisam obrigatoriamente serem conduzidos por alguém com autoridade para tal. Uma faixa preta comprada na loja da esquina não possui valor algum.

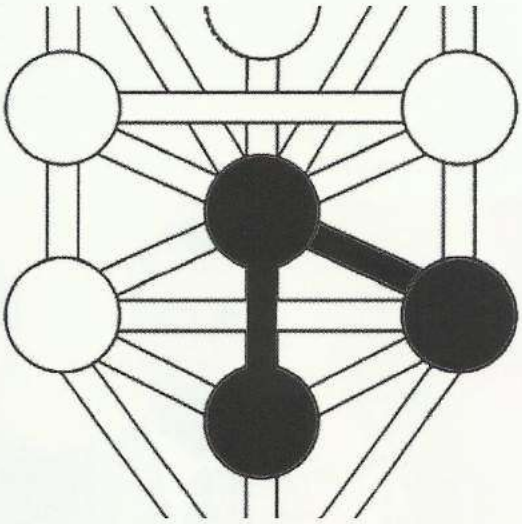
Presidente Obama, comandante-chefe das forças armadas condecorando o Sargento Bennie Adkins com a Medalha de Honra.

Receber uma Iniciação não necessariamente lhe concederá um grau suficiente para poder conduzir uma Iniciação em outra pessoa, embora em alguns casos isso possa ocorrer.

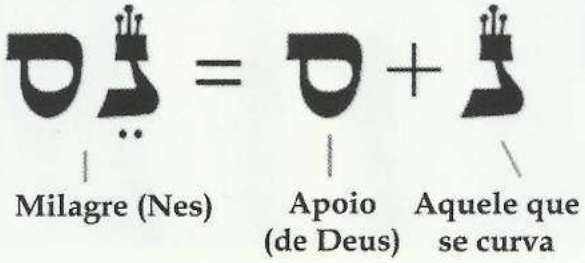
Daí o conceito principal de SAMEKH da ESPIRAL e evolução. Uma vez Iniciado na Maçonaria, por exemplo, um Aprendiz ainda precisaria passar pelos graus de Companheiro e Mestre (cada um com seu ritual específico) para somente então poder concorrer ao cargo de Venerável Mestre de uma loja (Caminho de AYIN). Ele teria de passar pelos juramentos do grau de "Mestre Instalado" e SOMENTE então ele teria a autoridade e autorização para iniciar um novo candidato. Muitas voltas na espiral...

O Milagre (Nes)

A letra Nun, que precede imediatamente a letra Samekh no alfabeto, sugere alguém que é "curvado", ou alguém que se humilha em quebrantamento e submissão ao Senhor Deus. Colocando estas duas letras juntas, temos a palavra hebraica *Nes*, milagre.



Uma pessoa de fé é um milagre ambulante! O Senhor dá a sustentação para os caídos e quebrantados que colocam sua confiança nEle.



A Palavra "Milagre" é formada pela junção das letras NUN, Caminho que representa o sacrifício, o pedido, a oração, e SAMEKH, que representa a conexão em espiral com o Divino, o apoio de Deus que serve tanto para nos elevar espiritualmente quanto para descer suas bênçãos e atender nossas súplicas.

Ao observar com mais atenção, veremos que o Caminho que serve como base para este triângulo na Geometria Sagrada é TZADDI, a Fé, que é necessária para que o Milagre ocorra.

Note que esta realização está atrelada ao SAG (*Sagrado Anjo Guardião*), então funcionará independente de qual Deus (ou nenhum Deus) a pessoa cultua. O Sacrifício ou Merecimento (NUN) avaliará o pedido feito dentro da Verdadeira Vontade.

Os Sacramentos

Entendendo os princípios de Autoridade e de Milagre, podemos entender os conceitos de Sacramento. Um Sacramento é um ato magístico que pode ser realizado por uma pessoa que tenha a autoridade e autorização da egrégora para tal. São mais conhecidos no catolicismo, mas podem ser aplicados para quaisquer religiões como o Judaísmo, a Umbanda e o Paganismo.

No Catolicismo, os Sacramentos são em número de sete (oito, se você contar os Exorcismos). Note que os sacramentos são realizados EM NOME DA EGRÉGORA, o que significa que um pastor que seja corrupto, infiel e mulherengo pode muito bem realizar uma cerimônia de casamento dentro da sua religião e a validade desta cerimônia não seria afetada pelo caráter do pastor/padre, pois quem realiza o ato mágico é a Egrégora; o sacerdote atua apenas como um canal para isso.

O **Batismo** é entendido como o sacramento que abre as portas da vida cristã ao batizado, incorporando-o à comunidade católica, ao grande Corpo Místico de Cristo, que é a Igreja em si. Este ritual de iniciação cristã é feito normalmente com água sobre o batizando, através de imersão, efusão ou aspersão. Ou, utilizando outras palavras do Compêndio do Catecismo da Igreja Católica, "*O rito essencial deste sacramento consiste em imergir na água o candidato ou em derramar a água sobre a sua cabeça, enquanto é invocado o Nome do Pai e do Filho e do Espírito Santo*". O Batismo significa imergir "*na morte de Cristo e ressurgir com Ele como nova criatura*" .

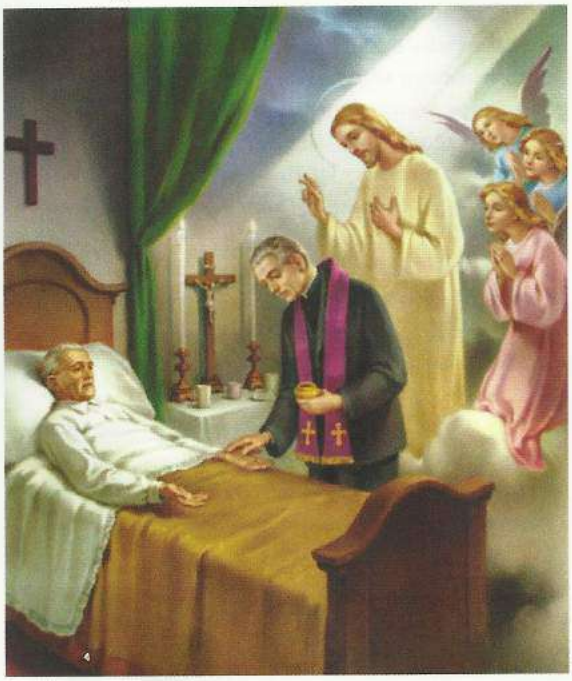
Na **Confirmação do Batismo** ou **Crisma** o batizando reafirma sua Fé em Cristo, sendo ungido durante a cerimônia, recebendo os sete dons do Espírito Santo. A unção é feita pelo Bispo ou padre autorizado, com óleo abençoado na quinta-feira da Semana Santa.

É um Sacramento instituído para dar oportunidade a uma pessoa - que foi batizada por decisão alheia e que tem, perante a Igreja, compromissos assumidos por outras pessoas em seu nome diante da pia batismal – de confirmar o desejo de ser membro da família cristã dentro da Igreja Católica e de reafirmar aqueles compromissos, depois de atingir a "idade da razão".

Eucaristia é a celebração em memória de Cristo, recordando a Santa Ceia, a paixão e a ressurreição, em que o Cristão recebe a hóstia consagrada.

É o sacramento culminante, que dá aos fiéis a oportunidade de receber e ingerir fisicamente o que consideram como sendo o corpo de Jesus Cristo, em que se transformou o pão consagrado pelo sacerdote, assim como o vinho se transforma no Seu sangue.

Reconciliação ou **Penitência** é a confissão dos pecados a um sacerdote, que aplica a penitência para, uma vez cumprida, propiciar a reconciliação com Cristo. Por outras palavras, é o sacramento que dá ao cristão católico a oportunidade de reconhecer as suas faltas e, se delas estiver arrependido, ser perdoado por Deus.



A **Unção dos Enfermos** é o sacramento pelo qual o sacerdote reza e unge os enfermos para estimular-lhes a cura mediante a fé, ouve deles os arrependimentos e promove-lhes o perdão de Deus. Este sacramento Pode ser dado a qualquer pessoa que se encontra em estado de enfermidade, e não somente a pessoas que estão em estado de falecer a qualquer momento.

O **Sacramento da Ordem** concede a autoridade para exercer funções e ministérios eclesiásticos que se referem ao culto de Deus e à salvação das almas. É dividido em três graus:

- O **Episcopado**: Confere a plenitude da Ordem e torna o candidato legítimo sucessor dos apóstolos e lhe é confiado os ofícios de ensinar, santificar e reger.
- O **Presbiterado**: Configura o candidato ao Cristo, Sacerdote e Bom Pastor. É capaz de agir em nome de Cristo e ministrar o culto divino.
- O **Diaconato**: Confere ao candidato a Ordem para o serviço na Igreja, através do culto divino, da pregação, da orientação e sobretudo, na caridade.

O **Matrimônio** é o sacramento que, estabelecendo e santificando a união entre um homem e uma mulher, funda uma nova família cristã. Matrimônio é o casamento entre homem e mulher, celebrado na Igreja e santificado na indissolubilidade e na fidelidade;

É um dos sacramentos que imprimem caráter, embora de forma distinta do batismo, do crisma e da ordem. Estes três últimos deixam no fiel que o recebe uma marca indelével que o acompanha por toda a eternidade. Quem foi batizado ou crismado, quem foi ordenado sacerdote terá essa condição independente de qualquer coisa, inclusive de que decida depois converter-se a outro credo religioso ou abandonar o sacerdócio.

Exorcismo

Os termos exorcismo, esconjuração ou esconjuro (em grego: *exorkismos*, "ato de fazer jurar", em latim: *exorcismu*) designam o ritual executado por uma pessoa devidamente autorizada para expulsar espíritos malignos (ou demônios) de outra pessoa que está num estado de possessão demoníaca.

São Francisco exorcizando demônios na cidade de Arezzo, em uma pintura do século XIII

Pode também designar o ato de expulsar demônios por intermédio de rezas e esconjuros (imprecações). No cristianismo, o Evangelho, relata frequentemente episódios em que Jesus Cristo expulsa o demônio de pessoas possuídas, tendo esse poder sido transmitido aos seus apóstolos, no dia da Ascensão. No entanto, a prática ou práticas semelhantes são bastante antigas e fazem parte do sistema de crença de muitas culturas e religiões.

Reiki

O Reiki é uma prática criada em 1922 pelo monge budista japonês Mikao Usui. Tem por base energia vital universal "Ki" (a versão japonesa do conceito chinês "Qi" (ou "Chi"), manipulável através da imposição de mãos. Através desta técnica, os praticantes canalizam a Energia Universal (*Rei*) em forma de Ki (*ki*) a fim de restabelecer um equilíbrio natural, não só espiritual, mas também emocional e físico.

Existem dois ramos principais do Reiki, normalmente referidos como "Reiki tradicional japonês" e "Reiki Ocidental". Embora as diferenças entre os dois ramos e tradições possam ser amplas e variadas, a principal delas é que nas formas ocidentalizadas usam-se posições pré-definidas para a imposição das mãos, ao invés de depender de um senso intuitivo para a transmissão da energia Reiki, como é habitualmente feito em agências de Reiki japonesas. De uma forma geral ambos os ramos têm uma hierarquia de três níveis (ou graus), referidos como Primeiro, Segundo e Nível Mestre/Professor, os quais estão associados com diferentes habilidades e técnicas.

O Reiki trabalha canalizando a energia de uma Egrégora sobre o paciente, utilizando-se também do conceito de autoridade e autorização para se trabalhar dentro desta manipulação de energia. Através das iniciações, o praticante passa a utilizar-se da energia da egrégora, ao invés da própria energia em suas canalizações.

A Escada de Jacó

A Escada de Jacob (em hebraico: *Sulam Yaakov*) refere-se à escada mencionada na Bíblia (Gênesis 28,11-19), que se caracteriza o meio empregue pelos anjos para subir e descer do céu. Foi imaginada pelo Patriarca Jacó num dos seus sonhos, depois de ter fugido da confrontação com o seu irmão Esaú: Quando Jacob teve essa visão durante o sono, de uma escada, cujos pés repousavam sobre a terra, e cujo topo chegava aos céus. Anjos continuamente subiam e desciam através dela prometendo-lhe a bênção de uma numerosa e feliz posteridade. Quando Jacob acordou, ele estava cheio de gratidão, e consagrou o local como a casa de Deus.

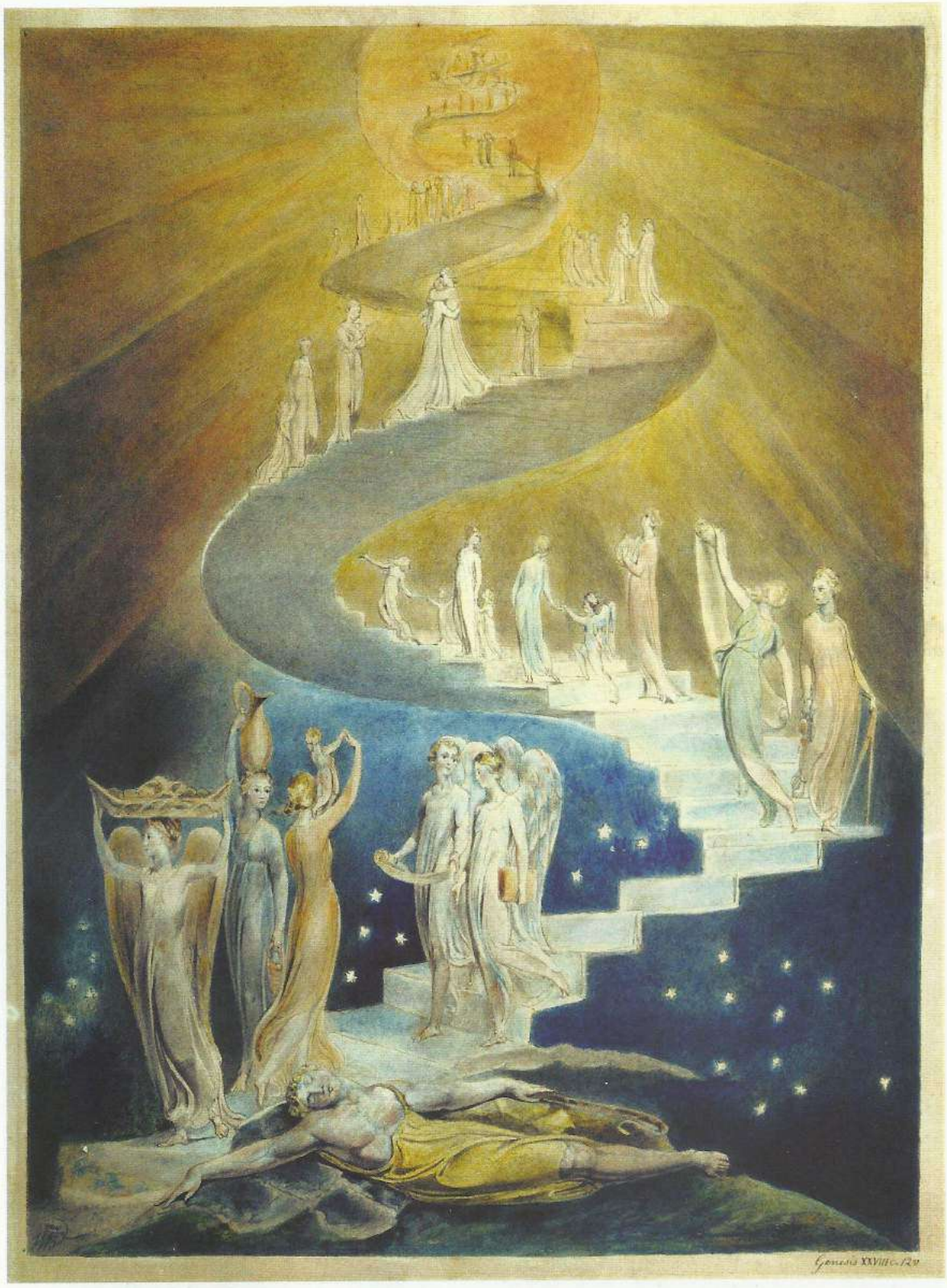
"E saiu Jacob de Beer-Shéba, e foi a Haran. E chegou ao lugar (Makom 13), e pernoitou ali, porque se havia posto o sol. E tomou das pedras do lugar, e colocou-as à sua cabeceira, e deitou-se naquele lugar.

E sonhou, e eis que uma escada estava apoiada na terra, e seu topo chegava aos céus: eis que anjos de Deus subiam e desciam por ela. E eis que o Eterno estava sobre ela, e dizia: "Eu sou o Eterno, DEUS de Abrão, teu patriarca, e D´us de Isaac.

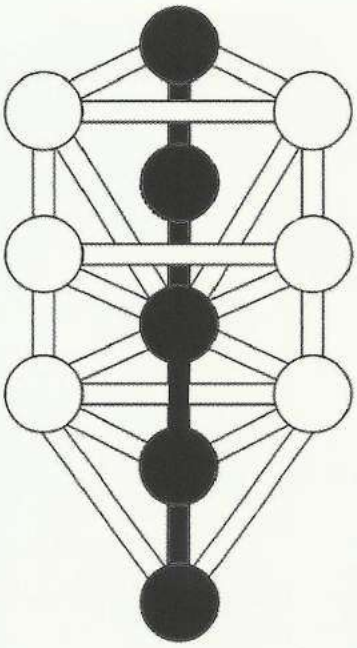
A terra sobre a qual tu estás deitado , a ti darei-a, e à tua semente . E será tua semente como o pó da terra, e te espalharás ao oeste, e ao leste, e ao norte, e ao sul.

E se abençoarão em ti todas as famílias da terra, e em tua semente ... ". E despertou Jacob de seu sono, e disse: "Certamente o Eterno está neste lugar, e eu não sabia".

E temeu e disse; "Quão espantoso é este lugar! Este não é outro que a casa de Deus, e esta é o portal dos Céus ... e chamou o nome daquele lugar Betel"



A Escada de Jacob, por William Blake (1800)



Esta escada, tão marcante para a história do povo judeu, encontra o seu análogo em todas as antigas iniciações, especialmente na Maçonaria. Seja ela uma coincidência, ou uma teoria; ou se derivado de uma base comum de simbolismo, é certo que a escada como um símbolo de progresso moral e intelectual existia quase universalmente, apresentando-se como uma sucessão de degraus, ou portões, ou modificada de alguma outra forma. O número de degraus variava, embora o favoritismo tenha recaído sobre o número sete, o número de "andares" dentro da Árvore da Vida.

Na maçonaria o simbolismo da Escada de Jacó foi uma inspiração dos maçons jacobitas ao criarem o *Rito Escocês Antigo e Aceito*. É próprio da maçonaria escocesa e designa os trinta e três graus do catecismo maçônico previsto no desenvolvimento daquele rito.

É interessante lembrar que a visão que o patriarca Jacó teve em Betel foi escolhida para simbolizar a cadeia iniciática maçônica porque ela mostra bem o sentido ascendente que o espírito humano deve seguir quando se procura, realmente, uma forma de aprimoramento. É uma escalada em todas as direções, do Ocidente para Oriente, do Setentrião ao Meio Dia.

No sentido dos dois eixos traçados pelo esquadro, vertical e horizontal, que significam justiça e perfeição, e na forma traçada pelo compasso, a circunferência, cujo limite está em parte alguma e cujo centro está em toda parte, temos a representação do Universo.

Um Alquimista em ação. Estudando o "Caminho do Meio", o alquimista é capaz de conhecer e controlar todas as forças cósmicas da criação., estando completamente integrado a elas.

Sol e Lua: duas peças chaves na compreensão do Casamento Alquímico (sec. XVII)

A Alquimia

A Alquimia é uma prática ancestral, a antiga química exercitada na Era Medieval. Ela une em seu amplo espectro cognitivo noções de química, física, astrologia, arte, metalurgia, medicina, misticismo e religião em um estudo simbólico da própria consciência humana. A crença mais difundida é a de que os alquimistas buscam encontrar na Pedra Filosofal, mítica substância, o poder de transformar tudo em ouro e, mais ainda, de proporcionar a quem a encontrar, a vida eterna e a cura de todos os males.

Segundo os pesquisadores, porém, a Alquimia vai além. Suas metas têm um valor simbólico, o que significa que na verdade seus praticantes visam algo maior – a transmutação espiritual, ou a famosa Grande Obra. Assim sendo, o famoso Elixir da Longa Vida nada mais seria que um recurso próprio do organismo humano, capaz de conceder àqueles que realizam o longo processo de purificação espiritual uma vida dilatada ao infinito. A eternização de suas obras. Afirma-se que esta substância é também um ponto importante na filosofia da Yoga.

Os alquimistas procuravam intensificar a busca deste Elixir através de experiências laboratoriais que utilizavam os quatro elementos, essenciais nos trabalhos alquímicos: Fogo, Água, Terra e Ar. Na observação extrema da Natureza e de seus componentes, os alquimistas alcançaram conhecimentos muito importantes.

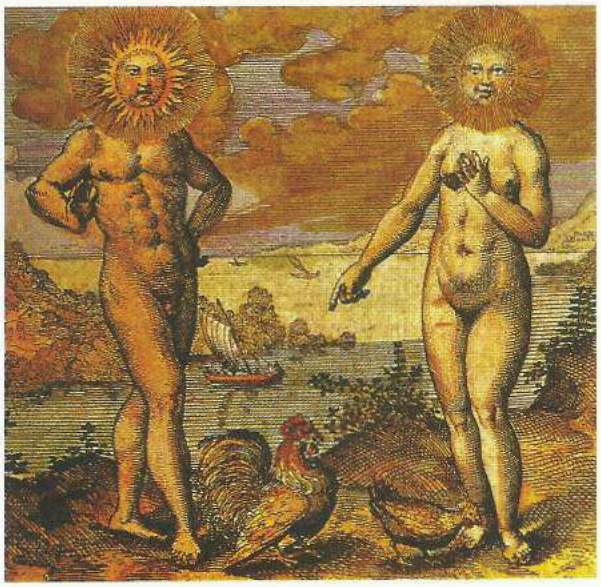
O Caminho de SAMEKH é considerado o ponto central da Árvore da Vida. Não está nem na Coluna da Esquerda, nem na da Direita; não está nem acima da Árvore, nem abaixo; conectando os dois Luminares Celestiais, o Sol (TIFERET) e a Lua (YESOD).

Anima, Animus e o Casamento Alquímico

Anima e Animus são dois importantes arquétipos junguianos que serão de suma importância para a compreensão da metáfora do casamento alquímico. Tais conceitos nada mais são do que a manifestação dos arquétipos solares e lunares que vimos anteriormente, mas o segredo de SAMEKH está em compreender que em todo homem vive uma figura feminina, chamada de "Anima" e em toda mulher existe uma figura masculina, chamada de "Animus".

"São muitos os indícios da existência de padrões subjacentes que determinam a vida cognitiva e emocional humana. Esses modelos parecem numerosos e se manifestam tanto nos homens como nas mulheres. Existem arquétipos que moldam os pensamentos, os sentimentos e as relações das mulheres, e outros que moldam os pensamentos, os sentimentos e as relações dos

homens. Além disso, os junguianos descobriram que em cada homem existe uma subpersonalidade feminina chamada Anima, formada por arquétipos femininos. E em cada mulher há uma subpersonalidade masculina chamada Animus, composto de arquétipos masculinos. Todos os seres humanos têm acesso a esses arquétipos, em maior ou menor grau. Fazemos isso, na verdade, na nossa inter-relação uns com os outros". (GILLETTE e MOORE, 1993)



Sol e Lua, gravura do século XVII

Podemos perceber, então, que existem internamente em cada um de nós, representantes de duas energias primordiais, Masculinas (Sol) e Femininas (Lua) e que, buscar a harmonização de ambas é um objetivo comum, não só na psicoterapia, como em diferentes sistemas religiosos, seja na Alquimia, ou na Kabbalah, como vemos a seguir:

"Todos esses níveis (anima e animus) e muitos outros aspectos da polaridade do animus e da anima formam um sistema complementar altamente complexo e, contudo, essencialmente simples que opera entre homens e mulheres, enquanto estes trabalham dentro de si mesmos e um com o outro em busca de equilíbrio [...] Esse equilíbrio vem, segundo a cabala, quando o Adão e a Eva de cada parceiro estão face a face em uma união mútua e interna. Jung diria que essa é a união entre o masculino e o feminino; na cabala é visto como o Casamento do Rei e da Rainha". (HALEVI, 1990)

O VITRIOL

De acordo com o historiador Carlos Raposo, "*Conforme a doutrina pregada por Crowley e seus seguidores, a Grande Arte está diretamente relacionada ao mote V.I.T.R.I.O.L.*.

No Trunfo XIV do Tatot de Thoth, por exemplo, arcano que representa a imagem da Arte, está escrito: "Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem", ou seja: "Visite o Interior da Terra e Retifique Integralmente a Oculta Lápide". Há toda uma explanação alquímica bastante complexa para explicar o termo "Pedra (lápide) Oculta" mas, grosso modo, encontramos aqui, mais uma vez, a velha máxima de Delphos do "conhece a si mesmo". Esta é uma explicação razoável e aceitável, embora seja um tanto que rasteira, à compreensão do Mistério do V.I.T.R.I.O.L.

Num sentido bem mais adequado ao Conhecimento Thelêmico porém, e de acordo com as Instruções de Crowley para a O.T.O., há outras explanações mais interessantes e profundas sobre esta Sigla, a qual está relacionada com o Arcano Central da Ordo Templi Orientis (O.T.O.), assim como apresentado em seu IX°. Neste caso, V.I.T.R.I.O.L. possui outro significado de bastante valor, qual seja "Vir Introit Tumulum Regis, Invenit Oleum Lucis" ou "O Homem que entra no túmulo do Rei descobre o Óleo de Luz".

No Tarot de Crowley, a figura do Arcano XIV remete ao equilíbrio das partes masculinas e femininas dentro de um mesmo ser, em harmonia. Podemos perceber que o leão, normalmente vermelho e a águia, normalmente branca, são representadas com suas cores invertidas, bebendo do caldeirão onde se misturam o raio masculino (Razão) e a água feminina (Emoção).

Explicando de modo rápido e claro: O "Rei" é uma alegoria Solar e Fálica. O "Túmulo do Rei" é a Escuridão ou o Mundo de Duat, onde o Sol "morre". Ou seja, tudo não passa de um eufemismo para o Pênis penetrando na Vagina. O Óleo de Luz é a mistura das Secreções Sexuais (S.'.S.'. – que também pode ser entendido como "Sanguis et Semem" ou até mesmo como o ludibrium "Silver Star").

Outra dica: Os termos "Oleum Lucis", "Oil of Light" ou "Óleo de Luz", fazem as iniciais O.L. Ou seja: O =Ayin=70, L=Lamed=30. Total 70+30=100. Daí um dos possíveis motivos de Crowley ter batizado a sua Instrução "Liber Agape" ou "O Sabbath dos Adeptos", como "Liber C". Outra razão é que as inciais de Phallus e Kteis (Penis e Vagina) também somam P=80 + K=20 = 100".

A Aliança

O formato da letra SAMEKH também evoca um segundo grande significado para este Caminho, que é o da ALIANÇA. SAMEKH possui o formato de um círculo que, em equilíbrio, forma a junção de duas espirais (uma ascendente e uma descendente) resultando em um círculo infinito, representado na forma de uma aliança de proteção.

A palavra hebraica "*Savav*" significa "circular", e "*Saviv*" significa "Ao redor"; "*Soher*" significa "Escudo Protetor"... são todas palavras que começam com SAMEKH e que carregam dentro de si algumas das propriedades que queremos exemplificar deste Caminho.

Com este simbolismo, conseguimos entender mais profundamente um dos rituais mais importantes que temos em nossa sociedade nos dias de hoje: o Casamento e a culminação do ato na troca de alianças entre os noivos.

A troca de alianças em um casamento representa que cada um dos dois noivos a partir de então será responsável por cuidar, proteger e envolver o outro, entrelaçados em um Casamento Alquímico e tornando-se apenas uma carne.

Os Sessenta Homens Valentes

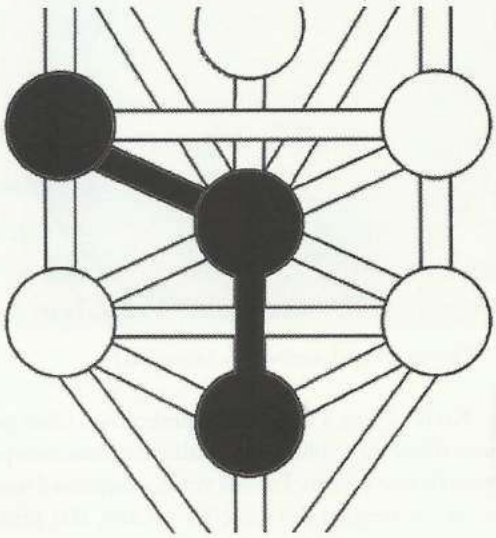
Uma das passagens mais importantes a respeito do Rei Salomão na Bíblia diz:

"Eis que é a liteira de Salomão; sessenta valentes estão ao redor dela, dos valentes de Israel;

Todos armados de espadas, destros na guerra; cada um com a sua espada à cinta por causa dos temores noturnos".

Cânticos 3:7,8

O valor Gemátrico de SAMEKH é 60 e este trecho implica na Proteção Divina sobre Salomão, garantindo a ele que suas decisões e sabedoria estavam embasadas pela aliança com uma Verdade Superior.



O Caminho que conecta TIFERET a GEBURAH é LAMED, ou a Justiça, cujo maior Arquétipo é o Rei Salomão. Mas o que dá a Salomão a certeza de que ele é capaz de exercer a justiça com real Justiça? A resposta é SAMEKH. Salomão (ou nós mesmos em nossa vida diária) só poderemos ser verdadeiramente justos se estivermos embasados e aliados à nossa VERDADE.

Ouroboros

Ouroboros (ou Oroboro ou ainda Uróboro) é um símbolo representado por uma serpente, ou um dragão, que morde a própria cauda. O nome vem do grego antigo: "*oura*" significa "cauda" e "*boros*", que significa "devora". Assim, a palavra designa "*aquele que devora a própria cauda*".

Figura mitológica e muitas vezes religiosa (conexão entre os homens e Deus), o Ouroboros está presente em muitos textos antigos do Egito, da Grécia, da Índia, do Japão e ainda é encontrado na cultura dos astecas, povos pré-colombianos que viviam na península de Iucatã, uma

vez que o Deus-serpente, conhecido como a "*Serpiente Emplumada*" ou "*Quetzálcoatl*" surge mordendo a própria cauda. No geral, em diversas culturas, Ouroboros, representado de forma circular, faz referência à criação do Universo, e pode simbolizar a continuidade, o tempo, o eterno-retorno e o renascimento na Terra.

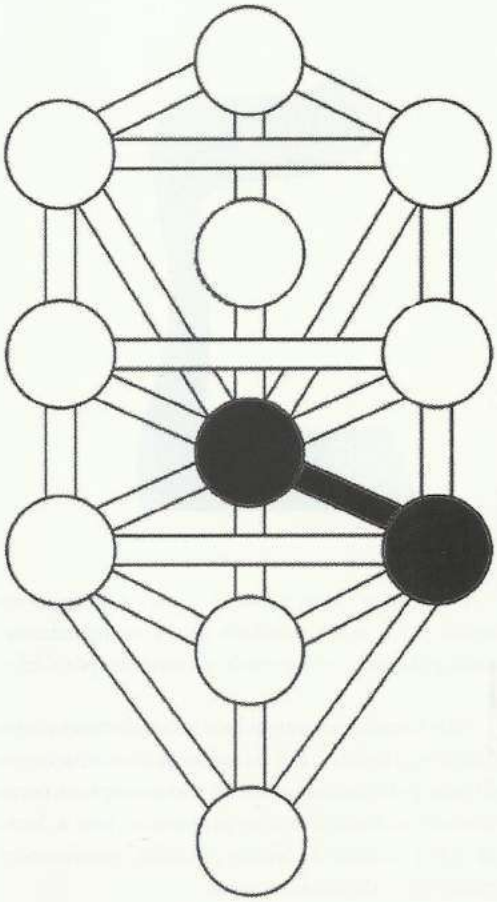
Ouroboros em Luminura do século XIII

No budismo, a Ouroboros simboliza o olhar para si como forma de evoluir espiritualmente, marcado pela ausência de início e fim. Por sua vez, na alquimia é usado como um norteador das estações do ano, dos céus, a partir da representação da serpente que devora a própria cauda, simbolizando, dessa forma, a energia cíclica da vida, a unidade primordial, a totalidade do mundo.

O Arcano do Mundo no Tarot de Marselha

Não é por acaso que no Caminho de TAV, representado pelo Arcano 21 do tarot, O MUNDO, a garota *Sofia* (A Sabedoria) está envolta em uma girlanda, representando toda a Proteção Divina que SAMEKH coloca sobre TAV antes que a Sabedoria possa se manifestar em MALKUTH.

נון



Título: o Ventre Redentor.
Inteligência: Inteligência Imaginativa.
Posição: Une as Sephiroth Tiferet a Netzach.
Significado: Peixe.
Valor Gemátrico: 50.
Anjo: Barbiel.
Qliphoth: Niantiel.
Runa: Nauthiz.
Cor: Verde-Azulado.
Incenso: Benzoin.
Animais: Escaravelho, Lobo, Escorpião.
Seres lendários: Lamia, Hags.
Pedras: Snakestone.
Plantas: Cactus, Mandrake.
Árvore: Yew.
Correlação: Escorpião.
Arcano do tarot: A Morte.
Correspondência no corpo humano: Intestinos.
Doenças: Câncer.
Poderes: Necromancia, Mediunidade.
Símbolos: Foice.
Rituais: Projeções Astrais, Transformações.

Descrição

O 24° Caminho é o da INTELIGÊNCIA IMAGINATIVA, assim chamado porque dá uma semelhança a todas as aparências que são criadas, de um modo equivalente para suas próprias elegâncias harmoniosas.

O Texto Yetzirático indica que este Caminho o da INTELIGÊNCIA IMAGINATIVA, une os semelhantes de acordo com as elegâncias dos mundos superiores.

Em CHESED está projetado o reflexo da Mônada que em troca projeta em TIFERET o espírito triplo, a Individualidade Evolucionadora. As elegâncias são as Emanações do Espírito Triplo, mas distorcidas pelo desvio sofrido pela Individualidade.

É de capital importância entender a natureza de NETZACH, a sétima esfera, vinculada com todos os aspectos instintivos do sexo (em ocultismo denominado

polaridade) que é à base da manifestação. Então, para o relacionamento perfeito, nós atraímos a energia desta esfera; esta energia, obstruída por discordâncias ou desarmonias, não é utilizável, permanecendo os sentimentos assim como a imaginação criadora, inativos ou bloqueados.

Pela dança, som e cor, é como a energia deste Caminho pode ser estimulada que é o misticismo da natureza e da arte, o raio verde governado por Orfeo.

Nos templos da antiguidade, os intelectuais e artistas procuravam e recebiam das sacerdotisas as emanações sutis produzidas pela excitação sexual; não a simples e comum sexualidade desviada dos seus propósitos, mas a Arte do Amor sob a sombra de Vênus Afrodite, satisfazendo as exigências sutis da alma humana.

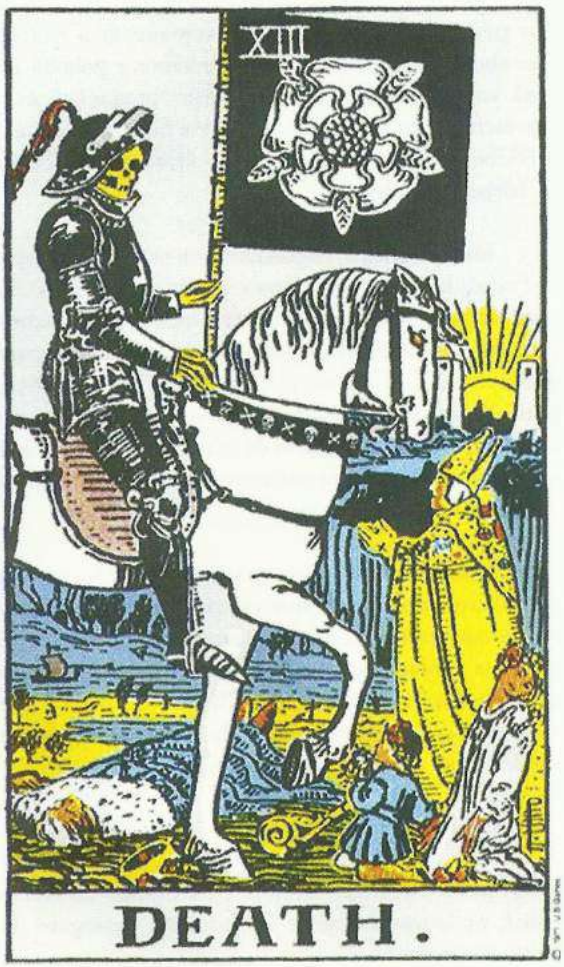
O 24º Caminho é caracterizado pela interação da Mente Emocional com o Intuitivo, para a transmutação que será impressa na alma. Transmutação é a arte de fazer que alguma coisa mude de lugar ou de domínio. É não modificar ou reprimir algo. Se a consciência total é centrada completamente em um aspecto, pode obcecar-se por ele mesmo. Como já foi dito, o progresso só é levado a cabo quando a consciência se torna permeável às influências de todos os Caminhos, realizando todas as suas circunstâncias.

Para confrontar se com o êxito das dificuldades desta senda o Iniciado precisa antes de qualquer coisa, harmonizar suas emoções, seus relacionamentos e os seus instintos. Existem correntes religiosas que vêm com asco tudo aquilo que se relaciona com os instintos reprodutivos do homem, incitando os seus seguidores para reprimi-los sob pena de dor, de torturas ou castigos causados pela "Ira do Senhor." Não há nenhuma ignorância maior que essa, porque o homem só será Senhor das suas emoções inferiores quando ele for levado a realizar e experimentar como um ser total; no controle. Assim, a energia sexual instintiva precisa ser iluminada pela Divina Luz através da lente focal e mediadora de TIFERET.

O Esplendor Brilhante de NETZACH é a emanação da Divina Luz refletida e desdobrada, assim como um prisma reflete a luz solar em cores múltiplas. Então essas emanações múltiplas não são as Verdadeiras Divinas Luzes, a única que mostra a Real Essência do que é contemplado. As formas de NETZACH não passam de ser aparências projetadas como formas-pensamento na luz astral que é uma luz refletida, assim como a luz da Lua é um reflexo pálido da luz solar. As formas - pensamentos

O Peixe, representação de NUN, não é o símbolo do cristianismo por acaso. A letra NUN representa o sacrifício, a morte e ressurreição que leva de NETZAH a TIFERET e está diretamente ligada ao sacrifício de Jesus pela humanidade.

do nível psíquico do último triângulo da Árvore da Vida estão revestidos pelos matizes enganosos da luz astral que você se deixa qualificar pelas sombras múltiplas da emoção e a imaginação. Deste modo esse pensamento-forma é essencialmente semelhantes às emoções que os encorajam e podem ser vistos por um vidente comum. As formas de nível ético, eles são percebidos pela intuição e projetados no subconsciente como símbolos abstratos.



O Arcano XIII do tarot de Rider Waite (1904)

A intuição às vezes é manifestada como um relâmpago que cega, quando o estado novo de consciência não é uma experiência sensível. Este Raio Luminoso traz à mente a passagem bíblica que relaciona a conversão de Saulo quando "*de repente uma luz do céu o envolveu com sua claridade*" no caminho de Damasco. Este Raio Luminoso representa a morte e o renascimento, seja para o efeito da morte física ou para a iniciação. A personalidade morre para o que é velho o que já foi superado e renasce para o que é novo; uma vida nova em uma forma nova de viver. Este é o significado da Carta de XIII do Tarô, a Morte que contém o senso teórico deste caminho. Como Paulo que relaciona na sua carta ao Gálatas: "*Eu morri para a lei para viver para Deus*", assim como também a Personalidade morre para a lei do fenomênico mundial para viver em função da Individualidade cujo centro focal está em Tiferet, e isto é simbolizado nos dois títulos do Arcano XIII um: "*Filho das Grandes Transformações*", "*Senhor. das Portas da Morte.*" Esta carta descreve um esqueleto com uma foice, enquanto colhendo cabeças humanas em um campo.

O ocultista ao transitar este caminho, também enfrentará a *Noite Escura do Alma*, na procura da Iluminação; é o ponto em que a Personalidade não é mais confundida nos relacionamentos interpessoais, embora o Iniciado ainda não levou à cabo a unificação da Consciência nos tempos presentes; ele, então, dará um pulo rumo ao desconhecido, enquanto tenta unir a Psiquê da Personalidade com as Eticas da Individualidade.

Passo a passo avançará para a *Casa do Pai*, para o UM a caminho da INTELIGÊNCIA IMAGINATIVA cuja chave é a letra NUN. Em senso oculto esta carta é a despertadora das aptidões para conhecer por associação de ideias e emoções; ela nos mostra o conceito de Existência e da Essência.

Esta letra no fim de uma palavra indica aumento ou expansão; no princípio, oferece o desafio, cujo significado simbólico é o Peixe (sendo SAMEKH a elevação acima das águas de MEM). A água sendo, símbolo do nível emocional, na qual a maioria do humanos vivem.

O significado espiritual desta senda é dado pelo Signo Astrológico de Escorpião, regido por Marte (planeta relacionado tanto com a Guerra quanto com o Sexo) e com o elemento Água (as Emoções). Este signo é denominado "*Signo da Morte, das heranças e dos legados*", e ao mesmo tempo indica força ou potência sexual; a Morte está diretamente relacionada com o sexo. Em Francês, o Orgasmo é chamado de La *Petit Mort* (A Pequena Morte).

A Qualidade necessária para andar por esta senda até seu final é a Coragem e a Confiança em Deus, para vencer o medo que a Confrontação com o Desconhecido proporciona nos Iniciados.

A Passagem pelo Portal de NUN

NUN é considerado o "*Caminho do Sacrifício*". A passagem pelo Portal de Nun ocorre a cada Morte e Ressurreição que passamos em nossas vidas, deixando que nosso velho "eu" morra para que um novo "eu" melhorado possa renascer.

Os Mistérios de Nun

A letra Nun é a 14ª letra do Aleph-Bet, tendo o valor numérico de 50. O pictograma Nun é algo como uma semente, enquanto que a escrita hebraica clássica (*Ketav Ashurit*) é construída de um Vav dobrado com uma coroa como um Zayin. No judaísmo, a raiz da palavra Nun significa "peixe".

De acordo com os *Chaz'l* (Sábios), NUN é dito representar tanto a fidelidade quanto a recompensa pela fidelidade. Moisés, por exemplo, é visto como o humilde servo paradigmático do Senhor.

A palavra Nun em si é soletrada Nun-Vav-Nun Sofit (final) e parece como se segue:

Fazendo a leitura da direita para a esquerda: primeiro temos NUN, representando uma pessoa humilde, curvada. Em seguida VAV representando a pregação e o recebimento da Sabedoria de Deus (HOCHMA - VAV é o Caminho que conecta Hochma a Chesed) e finalmente o NUN Sofit (o Nun usado no final da frase) que representa o humilde agora de pé.

Rashi disse que esta ortografia sugere que aquele que é humilde diante de Deus vai ficar de pé no final do dia. No *Olam hazeh* (vida atual), isto significa que *Tzaddik* (Justo), simultaneamente, afirmará: "*Eu não sou nada além de pó*" e "*o próprio mundo foi feito por minha causa.*" *Humilha-te perante os olhos do SENHOR, e ele vos exaltará* (Tiago 4:10).

NUN-VAV-NUN também faz paralelo com a história de Jesus como ela nos é contada: o Messias humilde é pregado na cruz (VAV significa "prego" tanto no verbo pregar quanto no substantivo prego) e ao final do processo renasce em Ascensão. Dentro da Árvore da Vida, temos que a humildade e o amor estão diretamente ligados a NETZACH e após o sacrifício, a ressurreição se dará em TIFERET, que são justamente os dois Caminhos que esta letra conecta.

A palavra Nun também significa "Propagar", "Multiplicar", o que explica em muita coisa um dos principais milagres atribuídos a Jesus: a multiplicação dos peixes. O primeiro NUN representa a pessoa que abdica do ego para passar adiante a palavra de uma verdade maior que ela. Essa "pregação" está representada na forma da letra VAV e finalmente temos o NUN final que traz o resultado dessa multiplicação de Ideias Verdadeiras.

Infelizmente, a religião usurpou para si o conceito de "verdade" e distorceu esta atribuição da letra NUN para servir a seus próprios interesses, mas podemos ver que a palavra NUN pode servir muito bem para indicar a CIÊNCIA ou o Conhecimento Científico, pois a cada descoberta feita por um pesquisador ou cientista, este faz o anuncio de maneira "humilde" (ou seja, não apelando para sua autoridade, mas sim para a verdade em suas palavras).

Esta "pregação", feita na forma da publicação em periódicos científicos, é que vai multiplicar sua voz de modo que muitos a escutem, testem e verifiquem se é ou não é verdadeira. Caso seja verdadeira, ao "final do dia", ou seja, na conclusão, o NUN final indicará que a teoria está aceita pela comunidade como sendo uma Verdade que se somará à sabedoria adquirida.

Os Galhos e os Frutos

Se considerarmos a metáfora da Árvore da Vida como parte integrante de nós e do mundo ao nosso redor, podemos entender melhor esta passagem do Novo Testamento que diz:

"Eu sou a videira verdadeira, e meu Pai é o lavrador.
Todo galho em mim, que não dá fruto, tira; e limpa todo aquele que dá fruto, para que dê mais fruto."
João 15:1,2

E desta passagem em Isaías:

"Porque brotará um galho do tronco de Jessé, e das suas raízes um renovo frutificará.
E repousará sobre ele o Espírito do Senhor, o espírito de sabedoria e de entendimento, o espírito de conselho e de fortaleza, o espírito de conhecimento e de temor do Senhor".
Isaías 11:1,2

Em hebraico, tanto a palavra "Galho" (*Netzer* - Nun-Tzaddi-Resh) quanto Nazaré (Nun-Tzaddi-Resh-Tav) possuem como Raiz a letra NUN. A palavra "Cristãos" (*Noztrin* - Nun-Tzaddi-Resh-Yod-Mem) também deriva da letra NUN, significando que Jesus é o galho principal de Deus e os cristãos ou aqueles que carregam o *Xristos* (TIFERET) dentro de si são galhos de Deus (KETHER). Entendendo isso dentro do Hermetismo, fica fácil perceber que todo homem e toda mulher carrega dentro de si um galho da árvore da vida, sendo esta "Fagulha Divina" sua representação.

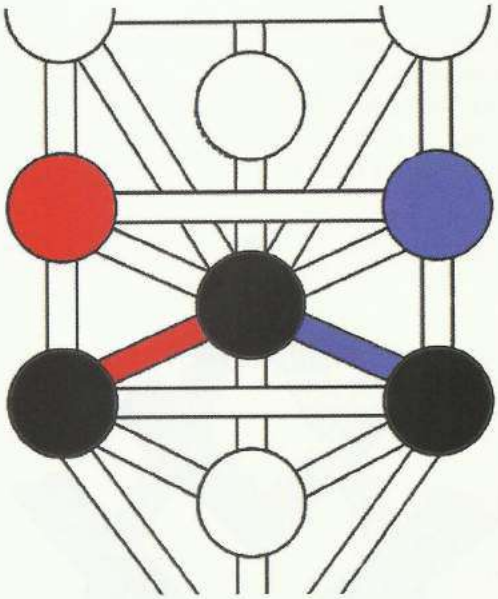
Temos derivado de Nun a palavra "Propagar" (*Inun* - Yod-Nun-Vav-Nun) como pode ser vista neste Salmo, que fala sobre o Messias.

O seu nome permanecerá eternamente; o seu nome se irá propagando de pais a filhos enquanto o sol durar, e os homens serão abençoados nele; todas as nações lhe chamarão bem-aventurado.
Salmos 72:17

Não é por acaso que boa parte dos judeus que foram convertidos ao Cristianismo na Idade Média escolhiam como sobrenome os nomes de árvores.

A Ordem dos Jardineiros

A Ordem dos Jardineiros é uma sociedade fraternal fundada na Escócia em meados do século 17 e que depois se espalhou para a Inglaterra e a Irlanda. Assim



O Caminho da Mão Esquerda (AYIN) corta todos os galhos que não dão frutos, através da influência marciana de GEBURAH, enquanto o Caminho da Mão Direita (NUN) cuida dos que dão frutos para que dêem mais frutos através da influência jupiteriana de CHESED.

Em AYIN, o OLHO para observar e poder os vícios é a principal característica; em NUN, a MORTE E RESSURREIÇÃO dos bons galhos, gerando mais galhos, é a principal virtude.

Jesus (o Espírito Crístico de TIFERET que habita em cada um de nós) é quem vai fazer esta poda ou este replante, através da Verdadeira Vontade.

como inúmeras outras sociedades fraternais da época, seus objetivos principais eram o compartilhamento de conhecimento - Segredos - ligados à profissão e ajuda mútua. No século XIX, suas atividades de seguro mútuo tornaram-se predominantes. Até o final do século XX foi praticamente extinta.

Símbolo da Ordem dos Jardineiros remete à Maçonaria, com a adição da faca de Jardinagem "Para podar os vícios, fazendo por eles as virtudes florescerem".

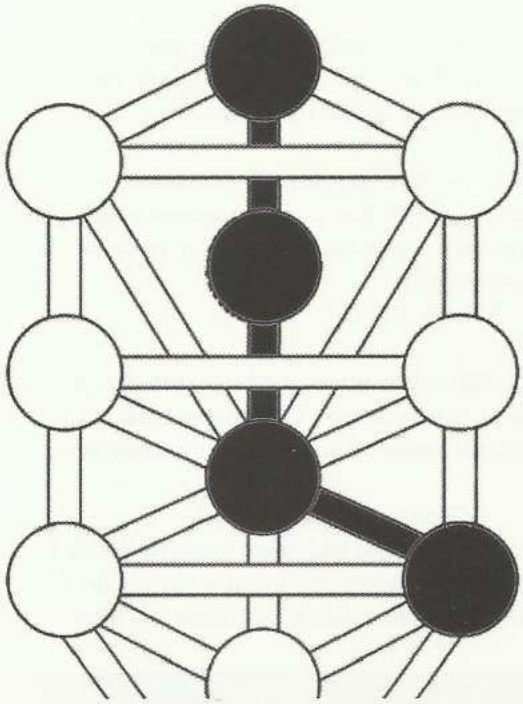
Em 1849, A Antiga Ordem dos Jardineiros da Escócia formou-se em Penicuik. Em 1956, devido à queda no comparecimento na Escócia, a carta constitutiva da Grande Loja foi transferida para Cape Town , África do Sul onde permanece. Em setembro de 2005, a Antiga Ordem retornou à Escócia, quando a Loja Condessa de Elgin no. 105 recebeu sua Carta Constitutiva para se reunir em Dysart, Fife.

Embora os Jardineiros sempre se mantivessem independentes da Maçonaria, a história e a organização das duas ordens mostram inúmeras semelhanças que lançam luz sobre o nascimento dessa última.

Morte e Ressurreição de Jesus

A "Ressurreição de Jesus" é o nome dado à fé cristã de que Jesus Cristo retornou à vida no domingo seguinte à sexta-feira na qual ele foi crucificado. É uma doutrina central da fé e da teologia cristã e parte do Credo Niceno: "*Ressuscitou dos mortos ao terceiro dia, conforme as Escrituras*".

No Novo Testamento, depois dos romanos terem crucificado Jesus, ele é ungido e sepultado num túmulo novo por José de Arimateia, ressuscitou dos mortos e apareceu para muitas pessoas durante um período de Quarenta dias (ver Caminho de MEM), quando então ascendeu ao céu para se sentar à direita do Pai (KETHER). Os cristãos celebram a ressurreição no Domingo de Páscoa, o terceiro dia depois da Sexta-Feira Santa, o dia da crucificação. A data da Páscoa correspondeu, a grosso modo, com a Páscoa judaica, o dia de observância dos judeus associado com o Êxodo, que é calculado como sendo a noite da primeira lua cheia depois do Equinócio.



A história da Ressurreição aparece em mais de cinco diferentes locais na Bíblia. Em diversos episódios nos evangelhos canônicos, Jesus profetiza sua morte e posterior ressurreição, que ele afirma ser o plano de Deus Pai. Os cristãos vêem a Ressurreição de Jesus como parte do Plano de Salvação e redenção através da expiação pelos pecados do homem.

Antes da Ressurreição, Jesus é descrito como tendo "*Descido ao Inferno*", o que pode representar a passagem por DAATH e pelo Abismo até sua chegada a KETHER.

Novamente, encontramos uma nova metáfora para a palavra Nun-Vav-Nun, incluíndo na Paixão de Cristo uma morte por pregação (Vav), sua passagem pelo Abismo e posterior Ressurreição divina em KETHER. A própria cruz formada por Malkuth-Tiferet e cujos braços são Hod e Netzach representam o homem mundano, cujo ego precisa ser sacrificado em prol de uma verdade maior do que ele mesmo.

Hiram Abif

A Lenda de Hiram Abiff é um ritual do terceiro grau da maçonaria que surgiu em referência a construção do Templo de Salomão, quando o rei de Tiro, que também tinha o nome de Hiram, fez acordos comerciais com Salomão, enviando para a Terra Santa ouro, prata, madeira de cipreste e cedro, além de pedreiros e desse sábio artífice Hiram Abiff.

A lenda apresenta Hiram Abiff como salvador maçônico e apregoa um rito de morte e ressurreição do seu salvador. Na lenda, Hiram Abiff é abordado três vezes para revelar o segredo de um Mestre Maçom, no projeto do Templo, senão perderá sua vida. Seus assassinos representam os defeitos das esferas de Yesod, Hod e Netzach. Por duas vezes Hiram Abiff recusa com a frase: "*Perco minha vida, mas não revelo os segredos*", e por essa recusa é ferido. Na terceira vez, negando novamente os segredos a um terceiro enviado para obtê-los, Hiram Abiff é morto. No dia seguinte, Salomão envia um grupo para investigar e descobrir seu paradeiro. Seu corpo finalmente é encontrado embaixo de um pé de acácia.

Então, meus irmãos, imitemos nosso Grande Mestre, Hiram-Abiff, em sua conduta virtuosa, sua piedade genuína a Deus, em sua inflexível fidelidade ao que lhe está confiado, para que, como ele, possamos receber o severo tirano, a Morte, e recebê-lo como um gentil mensageiro enviado por nosso Supremo Grande Mestre, para nos transportar desta imperfeita para perfeita, gloriosa e celestial Loja lá em cima, em que o Supremo Arquiteto do Universo preside.

A Borboleta, a Morte e a Ressurreição

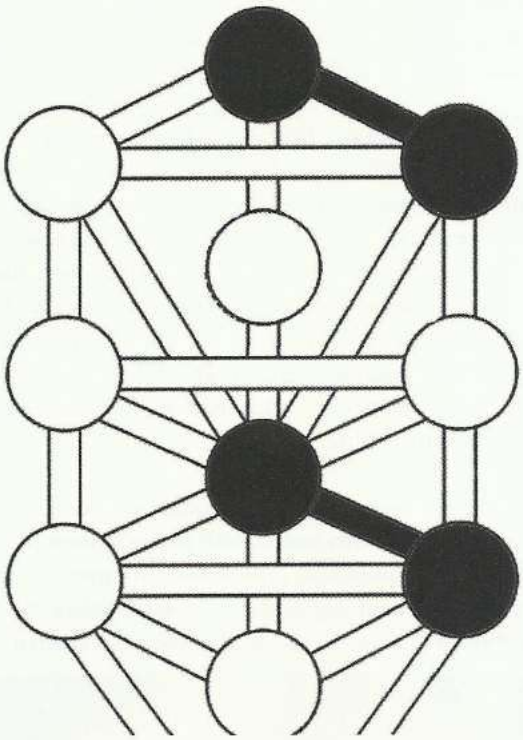
A psicanálise moderna vê na borboleta um símbolo de renascimento. É considerada um símbolo de ligeireza e de inconstância, de transformação e de um novo começo. Não há outro animal que passe por uma metamorfose tão intensa e completa. Este poder de autotransformação é a energia de cura da borboleta dentro da visão xamânica. Mas a borboleta também nos traz outros significados, como liberdade, beleza e auto-estima.

Todos os estágios pelos quais ela passa - ovo, larva, casulo e o novo nascimento como borboleta - são estágios que simbolizam o processo evolutivo da alma. A crisálida é o ovo que contém a potencialidade do ser; a borboleta que sai dele é um símbolo de ressurreição.

Conseguimos perceber facilmente essa correlação lagarta-casulo-borboleta com a associação Nun-Vav-Nun, vista anteriormente. A alma, antes feia, lenta e grosseira, depois da transformação passa a ser linda, leve e brilhante.

Quando a larva penetra em seu casulo escuro, ela representa o processo de autoconhecimento que se dá conosco quando penetramos profundamente em nosso interior. A partir do verdadeiro contato com o nosso íntimo podemos perceber nossas riquezas e beleza

pessoal, provenientes de nossa Essência. A partir de nossos mistérios aprendemos que podemos criar beleza. Isto nos traz um sentimento de liberdade e auto-estima.



ALEPH e NUN trabalham com simbolismos paralelos. Aleph, o "Sopro de Deus", faz o Caminho entre Hochma e Kether e sua representação no Arcano do LOUCO, no Tarot, é geralmente descrito como "saindo de uma caverna, em direção a um penhasco". Em diversos tarots existem representações de uma Borboleta acompanhando o Arcano. A MORTE e a primeira transição da alma resultando no "Eu Superior" fazem paralelo com a segunda transição, da Grande Obra em direção ao criador.

Detalhe do Arcano 0 (O Louco) do tarot de Thoth, de Aleister Crowley, com a figura da Borboleta.

Eros e Psiquê

Um dos textos mais interessantes a este respeito foi escrito por Ana Paula de Araujo e é o seguinte:

"O termo grego "psyche" tinha dois significados: um deles era alma e o outro borboleta, que simbolizava o espírito imortal. Na mitologia grega, a personificação da alma é representada por uma mulher com asas de borboleta. Segundo as crenças gregas populares, quando alguém morria, o espírito saia do corpo na forma de borboleta.

(...)

"Uma das lendas mais belas e conhecidas da mitologia grega é a de Eros e Psiquê. O conhecimento geral da lenda se dá pela figura bastante difundida do anjo Eros (ou Cupido). Eros era filho da deusa do amor, Afrodite, um imortal de beleza inigualável.

Já Psiquê, mortal, era uma das três filhas de um rei, todas muito belas, capaz de despertar a admiração de qualquer pessoa, tanto que muitos vinham de longe para apreciá-las. Logo, as duas irmãs de Psiquê casam-se. Apenas a jovem não casa, ainda que seja a mais bela das três, e justamente por isso era a mais temida, já que sua beleza fazia seus pretendentes terem medo. Consultando os oráculos, os pais da jovem entristeceram-se pelo destino da filha, já que foram aconselhados a vestirem-na com trajes de núpcias e colocarem-na num alto de um rochedo para ser desposada por um terrível monstro! Na verdade, tudo fazia parte de um plano da vingativa Afrodite, que sofria de inveja da beleza da moça.

Assim que a jovem foi deixada no alto do rochedo, um vento muito forte, Zéfiro, soprou e a levou pelos ares e ela foi colocado em um vale. Psiquê adormece exausta e quando acorda parece ter sido transportada para um cenário de sonhos, um castelo enorme de mármore e ouro e vozes sussurradas que lhe informavam tudo que precisava. Foi levada aos seus aposentos e logo percebeu que alguém a acompanhava e logo descobriu que era o marido que lhe havia sido predestinado, ele era extremamente carinhoso e a fazia sentir bastante amada, mas ele havia colocado uma condição, que ela não poderia vê-lo, pois se assim o fizesse o perderia para sempre.

Psiquê concorda com a condição e permanece com ele. O próprio Eros, que tinha sido encarregado de executar a vingança da mãe, se apaixonara por Psiquê, mas que tem de se manter escondido para evitar a fúria de Afrodite.

Com o passar do tempo, ela se sentia extremamente feliz, porque seu marido era o melhor dos esposos e a fazia sentir o mais profundo amor, mas resolve fazer-lhe um pedido arriscado: o de ir visitar seus pais, mesmo com a

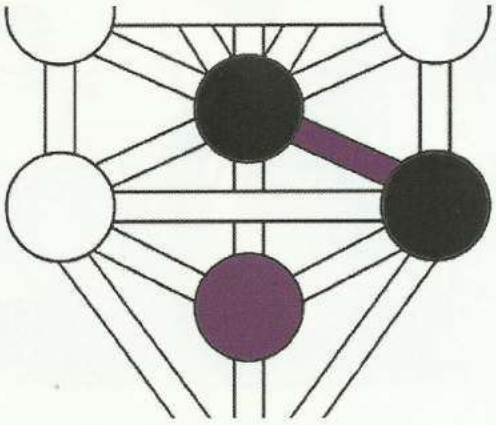
advertência dos oráculos e o temor do esposo, ela insiste, até que ele cede.

Da mesma forma que foi transportada até o seu novo lar, Psiquê vai até a casa dos pais. O reencontro gera a felicidade dos pais e a inveja das irmãs, que enchem-na de perguntas sobre o marido, e ela acaba revelando que nunca vira seu rosto. Elas acabam convencendo-a que ela deveria vê-lo e ela se enche de curiosidade.

Quando a noite chega e ela retorna à casa, o coração dela está totalmente tomado pela curiosidade, então ela acende uma vela e procura ver o rosto do marido.

Ela fica totalmente extasiada e encantada pela beleza estonteante do marido oculto, Eros, que teria feito esse pedido para que a esposa se apaixonasse pelo que é e não pela sua beleza. Psiquê ficou tão deslumbrada pela visão do esposo que não percebeu que uma gota da cera da vela pinga no peito do amado e o acorda assustado. Ele, ao ver que ela tinha quebrado a promessa, a abandona.

Sozinha e infeliz, Psiquê começou a vagar pelo mundo. Passando, assim, por vários desafios e sofrimentos impostos por Afrodite como uma vingança por ela ter ferido o seu filho, a jovem luta tentando recuperar o seu amor, mas acaba entregando-se à morte, caindo num sono profundo. Ao vê-la tão triste e arrependida, Eros, que também sofria com a ausência da amada, implorou a Zeus que tivesse misericórdia deles. Com a concessão de Zeus, Eros usou uma de suas flechas, despertando a amada, transformando-a numa imortal, levando-a para o Olimpo.



Psique representa um dos Aspectos de YESOD, a alma humana em sua jornada de morte e transformação para que pudesse ficar com seu amado Eros.

A partir daí, Eros e Psiquê nunca mais separaram-se. O mito de Eros (o amor) e Psiquê (a alma) retrata a união entre o amor e a alma.

Eros e Psiquê, por William Bouguereau (1895)

Em grego "psiquê" significa tanto "borboleta" como "alma". Uma alegoria à imortalidade da alma, simboliza também a alma humana provada por sofrimentos e aprovada, recebendo como prêmio final o verdadeiro amor que é eterno".

A Borboleta em outras culturas

No Japão a borboleta é um emblema da mulher, por ser graciosa e ligeira. A felicidade matrimonial é representada por duas borboletas (masculino e feminino). Essas imagens são muitas vezes utilizadas em casamentos, tendo um reflexo na cultura atual na moda de soltar borboletas durante a cerimônia.

No mito do imortal jardineiro (Yuan-ko), sua bela esposa ensina o segredo dos bichos-da-seda, sendo ela própria, talvez, um bicho-da-seda.

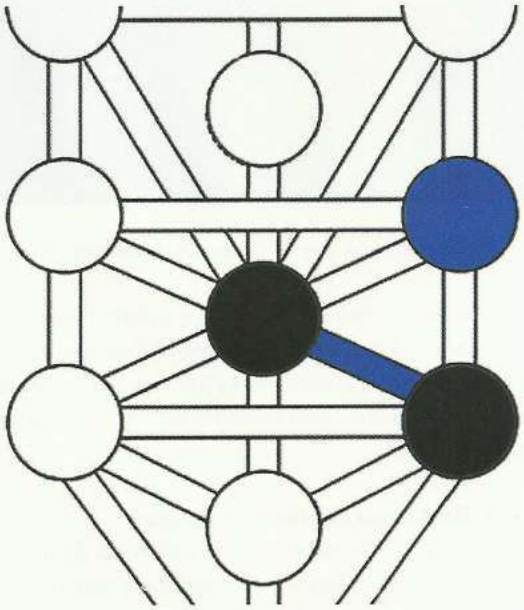
No mundo sino-vietnamita a borboleta serve para exprimir um voto de longevidade ou é associada ao crisântemo pra simbolizar o outono.

Nossa alma está sempre passando pelos estágios da borboleta, repetidamente, numa espiral ascendente dentro do caminho evolutivo, atingindo uma oitava acima quando o ciclo é completado.

O Sacrifício de Odin

Odin é o mais antigo dos Aesir, segundo o livro "*As moradas Secretas de Odin*" de Valquíria Valhalladur, "*Odin é o visionário em transe e o alento supra-racional dos poetas. Sutil, rebelde, misterioso e perigoso para os incautos que o evocam levianamente, Odin torna-se a loucura dos ávidos pela sabedoria, o mestre dos que procuram um rumo, símbolo da imortalidade para aqueles que resgatam a sua espiritualidade.*"

E diz também, "*Odin é a porta de regresso do nosso consciente transfigurado, depois de termos nos recuperado de um intenso mergulho no inconsciente primordial, em um processo de aniquilamento da falsa persona, disfarce criado e adaptado à sociedade-padrão em que vivemos e perante a qual abdicamos da nossa verdadeira identidade. Odin é o veículo que nos ajuda a verbalizar a força da consciência não-humana.*"



Odin, Aspecto de CHESED, faz dois sacrifícios ao longo de sua história. O primeiro, de sua vida, pendurado durante nove dias e nove noites na Árvore Yggdrasil, quando adquire o poder das Runas (ver também MEM) e o segundo quando troca seu olho esquerdo na fonte de Mimir em troca de Sabedoria (ver AYIN).

Odin é o arauto rúnico, que ficou nove dias e nove noites pendurado debaixo da árvore sagrada dos nórdicos, Yggdrasil. Em sua viajem xamânica pelos nove mundos de Yggdrasil Odin destrói o seu próprio ego e mostra o caminho para a destruição de nosso ego, o sacrifício em busca da sabedoria.

Um dos textos que mais gosto a este respeito é do Frater Hroptatyr:

"*Esse episódio da Tradição Nórdica refere-se ao auto-sacrifício de Odin na Yggdrasil, onde ficou pendurado por nove dias e nove noites a fim de obter os segredos das runas e dos nove mundos. Foi na nona noite que ele morreu e ressuscitou, obtendo assim a sabedoria das runas e de todo o Cosmos.*

De acordo com a Tradição Nórdica, as runas contém todos os segredos do Universo. São vinte e quatro símbolos de poder que resumem todas as leis que regem os nove mundos. O Deus Odin, visando adquirir esse conhecimento, sacrificou-se na Árvore do Mundo, Yggdrasil. Depois de se ferir mortalmente com a sua própria lança, chamada de Gungnir, ele se enforcou na Árvore do Mundo, ficando

pendurado na mesma durante nove dias e nove noites, sem comer e nem beber, agonizando à mercê do vento e do clima frio. Enquanto ele morria, a Terra foi escurecendo, a Yggdrasil foi definhando e os poderes do caos começaram a ficar cada vez mais fortes. O auge da escuridão aconteceu na nona noite, com a morte de Odin. Nesse instante toda a luz do Universo se apagou, o caos imperou, e o fim da Terra parecia iminente, dominada pelos Gigantes e demais entidades maléficas ao ser humano.

Mas foi durante esse período caótico que Odin, liberto de seu corpo, viajou pelos nove mundos e obteve, livre das limitações do tempo e do espaço, todo o Conhecimento do Universo. Compreendeu o mistério das runas, tornando-se mestre das mesmas. E ao adquirir esse conhecimento, ressuscitou mais forte e mais sábio do que nunca. Yggdrasil brilhou com uma luz tão intensa que expulsou de vez todas as forças do caos da Terra. É o retorno da Luz Divina, quando Odin descobriu os segredos das runas, afastando de vez as trevas diante da Luz Divina de Odin.

Esse episódio também representa todas as dificuldades que temos que passar se queremos conquistar algo de valor em nossa vida. Significa que nada vem de graça e que somente com trabalho e esforço conseguiremos atingir as nossas metas.

Da mesma forma que Odin se sacrificou para obter o segredo das runas, nós também teremos que nos sacrificar se quisermos atingir nobres objetivos. Teremos que nos esforçar e trabalhar se quisermos fazer as coisas acontecerem e, da mesma forma que Odin ficou pendurado na Yggdrasil, também iremos passar por dificuldades, pois as forças da inércia irão se opor aos nossos esforços para progredir.

E da mesma forma que Odin não desistiu de seus objetivos, nós também teremos que ter força de vontade e perseverança a fim de vencermos os obstáculos que irão surgir em nosso caminho.

E da mesma forma que Odin morreu e ressuscitou com o conhecimento das runas, quando tudo nos parecer perdido e sem esperança, uma luz finalmente irá brilhar e nos iluminar o caminho. Apesar de todas as dificuldades, temos que manter nossos objetivos em mente, pois dessa forma nossos esforços finalmente serão recompensados. Se nossos objetivos são justos, depois da tempestade o céu finalmente vai clarear, e as coisas começarão a dar certo, nos aproximando cada vez mais de nossas metas.

A História Mítica de Odin nos ensina que todo Conhecimento Real exige Sacrifícios.

Escorpião e o Outono

O signo de Escorpião diz respeito ao Outono, ao recolhimento e morte da natureza que se prepara para hibernar durante o inverno. Animal super resistente que não se abate nem pela fome, nem frio, nem calor; Escorpião não desiste nem se entrega, preferindo morrer ao se ver sem saída, os escorpiões aparecem com frequência entre os montes de grãos e palha acumulados nos celeiros no fim do verão e nas folhas mortas que caem das árvores no outono.

Por isso que o Halloween e o dia consagrado aos mortos acontecem neste signo. A morte da Natureza (e posterior renascimento no Verão) possui grande semelhança simbólica com este Caminho, sendo que o signo de Escorpião é considerado a correlação astrológica de NUN.

Imagem do Arcano XIII do Tarot de Crowley. Note o Escorpião desenhado na base do Arcano, junto com o Peixe, outro símbolo para NUN, e a dança dos espíritos em espiral subindo nas Escadas da Ascensão.

Nun, Peixes e Pescadores

Vimos no Caminho de PEH a relação entre os PEIXES Monstruosos que engolem os heróis para testá-los, mas existem também os homens Pescadores em diversas narrativas. A mais famosa delas, claro, são os apóstolos de Jesus, "Pescadores de Homens". Sabendo o real significado de NUN e adicionando a isso o ato de "pescar" (elevar o peixe para fora da água, uma das características de SAMEKH) e o significado de "anzol" TZADDI como sendo a Fé e Boca (PEH) representando as ordálias para nos purificarmos, podemos compreender muito melhor o que esta expressão significa.

Através da Fé, nosso Eu Superior, o Pescador, nos faz passar por ordálias e situações que muitas vezes não entendemos ou compreendemos e que nos parecem muito difíceis, mas que possuem uma Verdade Maior no âmbito espiritual.

Ao caminhar à beira do mar, Jesus vê Simão Pedro, seu irmão André e alguns de seus colegas cuidando das redes. Jesus vai até eles, sobe no barco de Pedro e pede que se afastem da margem. Depois de se distanciarem um pouco, Jesus se senta e começa a ensinar verdades do Reino às multidões que estão à beira do mar.

Em seguida, Jesus diz a Pedro: "*Vá para onde é fundo, e abaixem as suas redes para uma pesca.*" Pedro diz em resposta: "*Instrutor, trabalhamos arduamente a noite toda e não apanhamos nada, mas, como o senhor pediu, abaixarei as redes.*" — Lucas 5:4, 5.

André, Tiago e João se esforçam para puxar as redes para dentro do barco; Pedro se ajoelha diante de Jesus

Eles abaixam as redes e pegam tantos peixes que as redes começam a se rasgar. Imediatamente, os homens acenam para seus sócios num barco próximo para que venham ajudá-los. Logo os dois barcos ficam tão cheios de peixes que começam a afundar. Ao ver isso, Pedro se ajoelha diante de Jesus e diz: "*Afaste-se de mim, Senhor, porque sou homem pecador.*" Jesus diz em resposta: "*Pare de ter medo. De agora em diante você apanhará a homens.*" — Lucas 5:8, 10.

Jesus diz a Pedro e André: "*Sigam-me, e eu farei de vocês pescadores de homens.*" (Mateus 4:19) Ele chama mais dois pescadores, Tiago e João, filhos de Zebedeu, que também aceitam o convite sem demora. Assim, esses quatro homens abandonam seu negócio e se tornam os primeiros discípulos de Jesus por tempo integral.

Jesus encontra seus primeiros discípulos

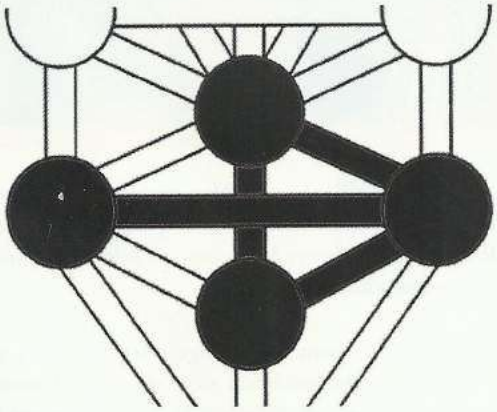
O Rei Pescador

O Rei Pescador é uma das figuras do Ciclo Arturiano, o último rei de uma linhagem que mantinha o Santo Graal. As versões de sua história variam, mas um ponto comum é que ele está ferido nas pernas e na virilha, sendo incapaz de locomover-se por conta própria.

Nossa história começa com o Castelo do Graal e seus terríveis problemas, pois o Rei Pescador, monarca do castelo, foi ferido. Seus ferimentos são tão graves que o impedem de viver, mas, por outro lado, não o levam à morte. Ele geme, ele grita, ele padece o tempo todo. O Reino é uma desolação só, pois as terras espelham as condições de seu rei, tanto na dimensão mitológica quanto na física. Assim, pois, o gado não mais se reproduz, as plantações não vingam, os cavaleiros são mortos, as crianças ficam na orfandade, as donzelas choram, há lamentos e gemidos por toda parte - tudo porque o Rei Pescador está ferido. Quando CHESED possui algum problema, isto é refletido em MALKUTH, o Reino.

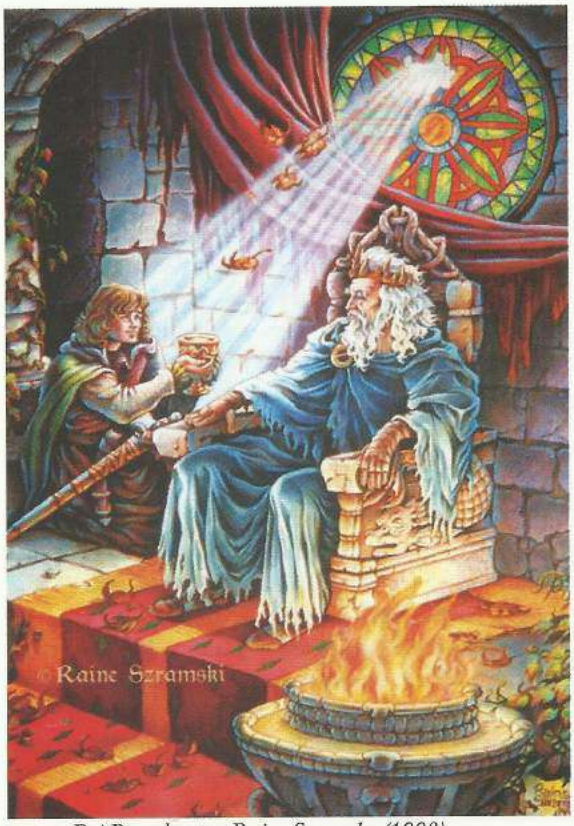
Nada resta ao rei senão pescar no rio próximo ao seu castelo *Corbenic*. Cavaleiros viajam de diversas terras para curá-lo, mas somente o escolhido pode completar a tarefa. Nas histórias mais antigas, este é Percival (ou Galahad) e em versões posteriores Percival está reunido com Galaaz e Boors.

O Rei Pescador é transportado numa liteira, por onde quer que vá, e está sempre gemendo e gritando em seu desespero. Para ele não há alívio a não ser quando está "pescando". Isso significa que aquela ferida, que representa a consciência, só é suportável quando o ferido está executando seu trabalho interior, dando prosseguimento à tarefa da conscientização, da individuação, que ele, despreparado, iniciou com o ferimento em algum momento de sua juventude.



Caminhos envolvidos nas lendas de Pescadores

Aqui entra uma grande sacada da história: um trocadilho da língua francesa. Nela, "pescador" e "pecador" são quase idênticas (*pêcheur* e *pécheur* respectivamente). Entendemos que nossos pecados acabam sendo carregados conosco para a maturidade, sem nunca sermos capazes de nos perdoar.



Rei Pescador, por Raine Szransky (1998)

O Rei Pescador preside à sua corte no Castelo do Graal, onde o Santo Graal - cálice da Última Ceia - é guardado. A mitologia nos ensina que o rei que governa nossa corte interior confere a ela e a todos os aspectos de nossa vida o tom e o caráter. Se o Rei está bem, estamos bem; se as coisas estão bem dentro, também tudo estará bem fora. Com o Rei Pescador ferido presidindo à corte interior do homem ocidental de hoje, podemos esperar muito sofrimento e alienação. E assim é: o reino não floresce; as colheitas são mínimas; as donzelas vivem desconsoladas; as crianças, órfãs. Tal eloquente linguagem nos mostra um arquétipo básico ferido que se está manifestando através de problemas em nossa vida exterior.

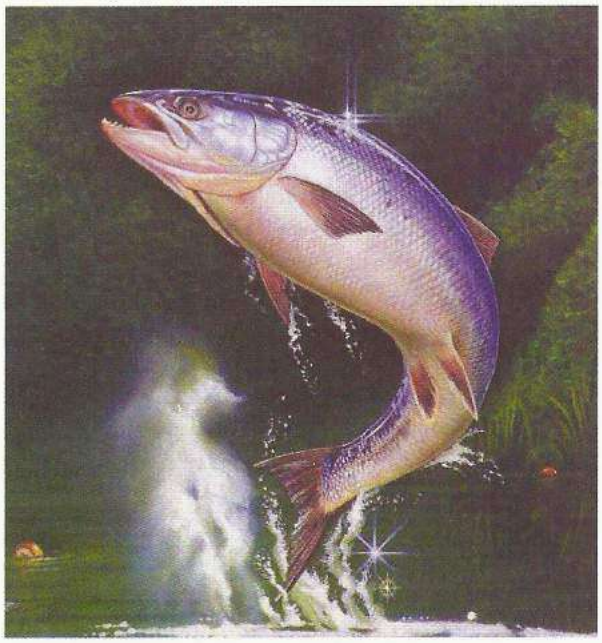
O bobo da corte (e toda corte que se preza tem seu bobo, e nesta história, ele é o ALEPH, o Arcano do Louco no Tarot representado) profetizara, havia muito tempo, que o Rei Pescador se curaria quando

um perfeito tolo, totalmente ingênuo, chegasse à corte e fizesse uma pergunta bem específica. Qualquer corte medieval que se prezasse entenderia isso, e nem por um instante as pessoas ficariam surpresas de que um jovem totalmente ingênuo pudesse ser a solução para todos os seus problemas. Para nós, porém, é um choque saber que um tolo pode ter a resposta para a nossa mais dolorosa ferida. Muitas são as lendas que põem nossa cura nas mãos de um tolo ou de alguém ainda mais improvável que tenha esse poder. O povo, então, passou a esperar diariamente pelo bobo ingênuo que um dia chegaria para curar seu rei.

Para realmente sarar ele precisará permitir a entrada em seu consciente de algo completamente diferente dele mesmo, para que esse algo o venha a mudar. Se ele continuar com a velha mentalidade do Rei Pescador não vai sarar. Por essa razão é que a parte jovem-tolo que o constitui deve entrar em sua vida se ele realmente quiser sarar. É necessário matar a parte apodrecida para que a cura seja realizada.

O Salmão da Sabedoria

O Salmão da Sabedoria (*Bradán Feasa*) é uma criatura do Ciclo Feniano da mitologia irlandesa. Ele aparece no poema "*The Boyhood Deeds of Fionn*", que descreve as primeiras aventuras de Fionn Mac Cumhaill. De acordo com a história, o salmão comeu as nove avelãs que caíram no Poço da Sabedoria das Nove Árvores ao redor da fonte, ganhando todo o conhecimento do mundo. Por resultado, a primeira pessoa que comesse sua carne fresca, ganharia tal conhecimento.



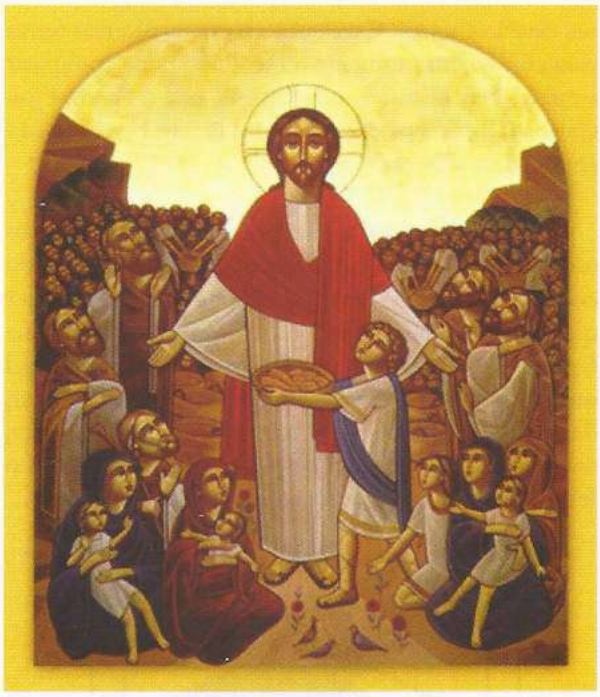
O Salmão da Sabedoria

O poeta Finn Eces passou sete anos tentando pescar o salmão. Ao finalmente conseguir capturá-lo, ele instruiu seu aprendiz Fionn a prepará-lo para seu instrutor. Enquanto preparando o alimento, Fionn se queimou com parte do animal e imediatamente chupou a região para reduzir a dor.

Ao levar a refeição a Finegas, o mestre viu um fogo nos olhos do garoto que não havia antes. Quando questionado por Finegas, Fionn negou que havia comido o peixe, mas ao ser pressionado assume que havia provado um pouco acidentalmente. Esse conhecimento incrível de Fionn o permitiu liderar Fianna.

Multiplicação de Pães e Peixes

Este milagre também é conhecido como "*milagre dos cinco pães e dois peixes*", dado que João reporta que cinco pequenos pães de cevada e dois peixinhos, fornecidos por um garoto, foram utilizados por Jesus para alimentar a multidão. Ele aparece nos Quatro Evangelhos Canônicos (em Mateus 14:13-21, Marcos 6:31-44, Lucas 9:10-17 e João 6:5-15).



Jesus (TIFERET) multiplica os pães (KAPH) e os Peixes (NUN) para alimentar as massas que escutam a pregação (QOF). Quando a palavra é Verdadeira, ela se multiplica e chega a todos que necessitam.

De acordo com os Evangelhos, quando Jesus ouviu que João Batista havia sido morto, ele recuou solitariamente para um local em Betsaida. A multidão seguiu Jesus a pé a partir das cidades da região. Quando

Jesus desembarcou e viu a grande quantidade de gente presente, ele se compadeceu deles e curou seus doentes. Conforme a noite se aproximou, os discípulos chegaram até ele e disseram: "*Este lugar é deserto e a hora é já passada; despede, pois, as multidões, para que, indo às aldeias, comprem alguma coisa para comer.*".

Jesus respondeu: "*Não precisam ir; dai-lhes vós de comer.*". Os discípulos, assustados, retrucaram: "*Não temos aqui senão cinco pães e dois peixes*" e Jesus pediu-lhes que lhos trouxessem.

Ele então ordenou ao povo que se sentasse na grama. Tomando os cinco pães e dois peixes e olhando para o céu, ele agradeceu e partiu os pães. Então ele os deu para os discípulos e eles os deram para o povo.

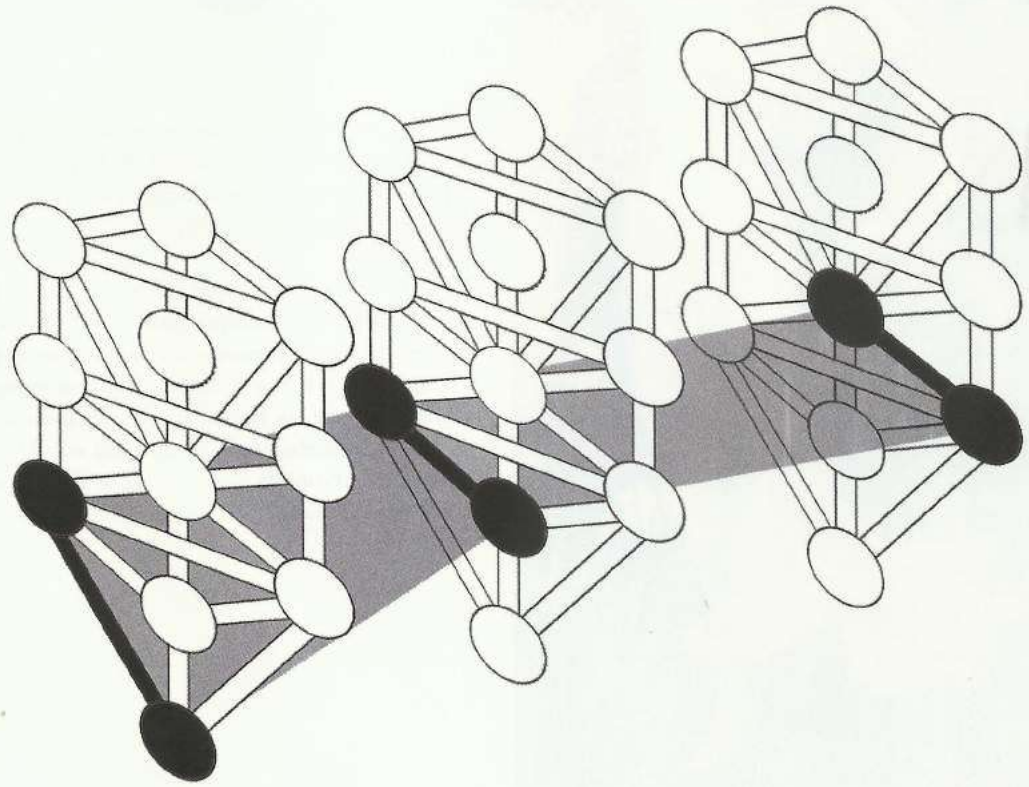
Todos puderam comer e se satisfizeram, sobrando ainda aos discípulos doze cestos com pedaços de pão. O número dos que comeram era cinco mil homens, além das mulheres e crianças.

Caminho da Mão Direita

Compreendendo o sentido de destruir tudo que não serve para multiplicar aquilo que é Verdadeiro, podemos entender a razão do Caminho de NUN estar diretamente relacionado ao "*Caminho da Mão Direita*" no Hermetismo.

Neste Caminho, todos os passos dos processos são lapidados constantemente pelos irmãos e irmãs de mesmo grau, para que juntos possam gerar algo maior e mais próximo da Grande Obra. É algo semelhante ao processo acadêmico, onde a cada degrau escalado (graduação, mestrado, doutorado, etc) o iniciado é avaliado por seus pares, porém pode contar com orientadores e professores para conferirem e melhorarem os processos desta avaliação. O Caminho de Apolo, em contraparte ao Caminho de Dionísio (AYIN).

Esta constante avaliação e colaboração entre pares forma as bases da Lógica e do Método Científico (RESH) que serão utilizados para fazer as bases para filtrar todas



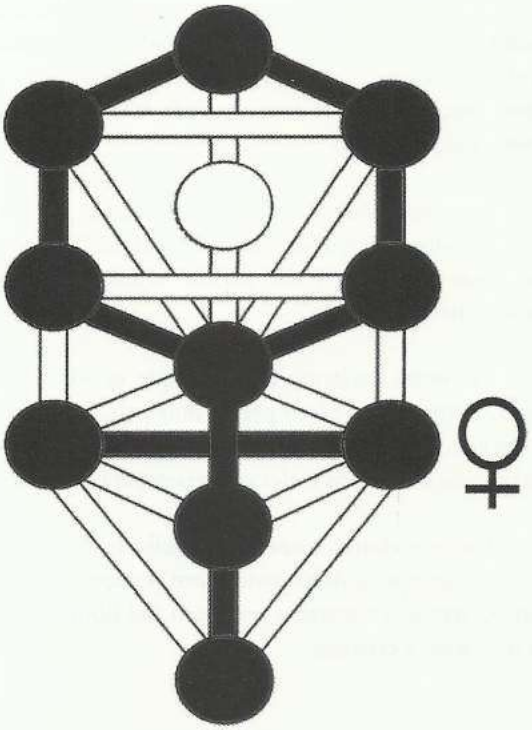
A base do Caminho da Mão Direita é o próprio Método Científico. As evidências e testes são feitas a partir do Caminho de SHIN. Todas as hipóteses são testadas em Malkuth, selecionando aqueles resultados que são verdadeiros dos que são falsos. Estes resultados são avaliados com base na lógica e na comparação de RESH, tirando conclusões e formulando as regras e o conhecimento a partir da avaliação dos resultados. Finalmente, em NUN, os resultados falsos ou errados são descartados e os resultados corretos e Verdadeiros são divulgados, retornando o processo até SHIN para que novas hipóteses sejam testadas.

as novas hipóteses que forem apresentadas (SHIN). Todo o método de acumulação de conhecimentos passa por estas três etapas e serve como uma proteção para poder cortar tudo o que for "mentira" e confirmar tudo aquilo que for "verdade"

Deusas da Beleza e os Espelhos

Duas são as deusas gregas que têm espelhos: Ártemis e Afrodite. O de Afrodite (NETZACH) é um espelho de cobre que somente reflete a beleza. O cobre, metal de Vênus, é capaz de formar imagem, mas sem detalhes, e as formas aparecem em lindas cores avermelhadas, devido à bela cor do metal. Já o de Ártemis (YESOD) é o espelho de prata, metal da Lua, que revela a verdade por completo, doa a quem doer.

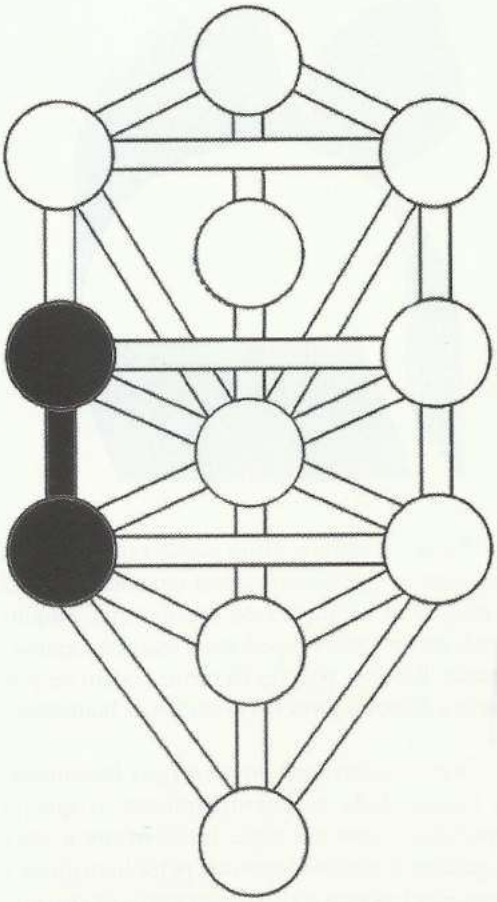
Art and Life, por Walter Crane (1910)



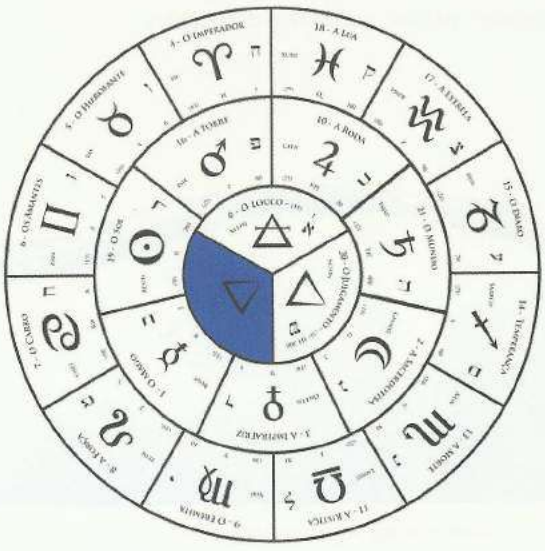
Apesar dela também ser um arquétipo de Vênus, o Espelho de OXUM é de OURO, representando as riquezas dos rios e a capacidade dela enxergar a Beleza Interior (Tiferet) das pessoas.

É através dos sentimentos de NETZACH que conseguimos compreender todas as esferas da Árvore da Vida e percebemos que a razão pela qual o Caminho de NUN é o segredo para se compreender a grandiosidade da Kabbalah. Observando o símbolo de Vênus, percebemos que nele está contido todas as Esferas da Árvore da Vida. Como os Beatles já diziam: "*All you need is Love!*".

Mem



Título: O Redentor das Águas.
Inteligência: Inteligência Estável.
Posição: Une as Sephiroth Geburah a Hod.
Significado: Água.
Valor Gemátrico: 40.
Anjo: Gabriel.
Qliphoth: Malkunofat.
Runa: Isa.
Cor: Azul.
Incenso: Mirra, Onycha.
Animais: Águia, Escorpião, Serpente.
Seres lendários: Ninfas, Ondinas.
Pedras: Aquamarine.
Plantas: Lótus, Lírio.
Árvore: Willow.
Correlação: Água.
Arcano do Tarot: O Enforcado.
Correspondência no corpo humano: Órgãos de Nutrição.
Doenças: Calafrios.
Poderes Magickos: Criação de Talismãs, Cristais.
Símbolo Mágicko: Vinho Consagrado.
Rituais: Meditação e Suspensão das Atividades Mentais. Inconsciente.



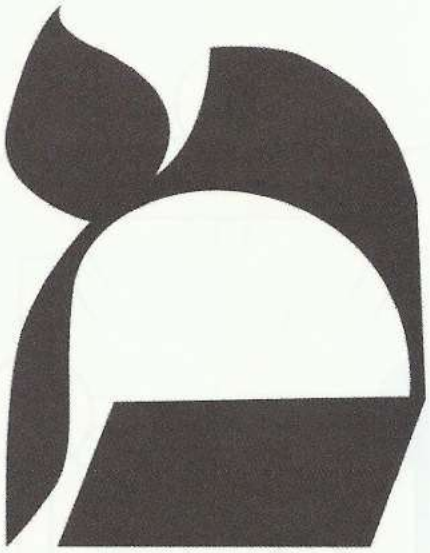
Descrição

O 23° Caminho é o da INTELIGÊNCIA ESTÁVEL, chamado assim porque tem a Virtude da Consciência entre todas as numerações.

Este Caminho une a Mente Concreta de Hod com a Vontade de Geburah cujos processos mentais e intelectuais nem sempre são construtivos, pois a Esfera poderosa de Marte (GEBURAH), é a força que destrói e reconstrói; dá os vislumbres da visão do poder, da veracidade que é imposta pela energia e valor.

Para entender um Caminho é importante conhecer profundamente as esferas a ele conectadas. A função sempre se baseia na dualidade em que um pólo é positivo e o outro negativo cuja resultante produz uma terceira força funcional.

Em HOD nós temos a tesouraria de imagens concretas onde as formas aparecem neste caminho; estas formas são encorajadas pelo poder da Vontade, que é a característica de Marte.



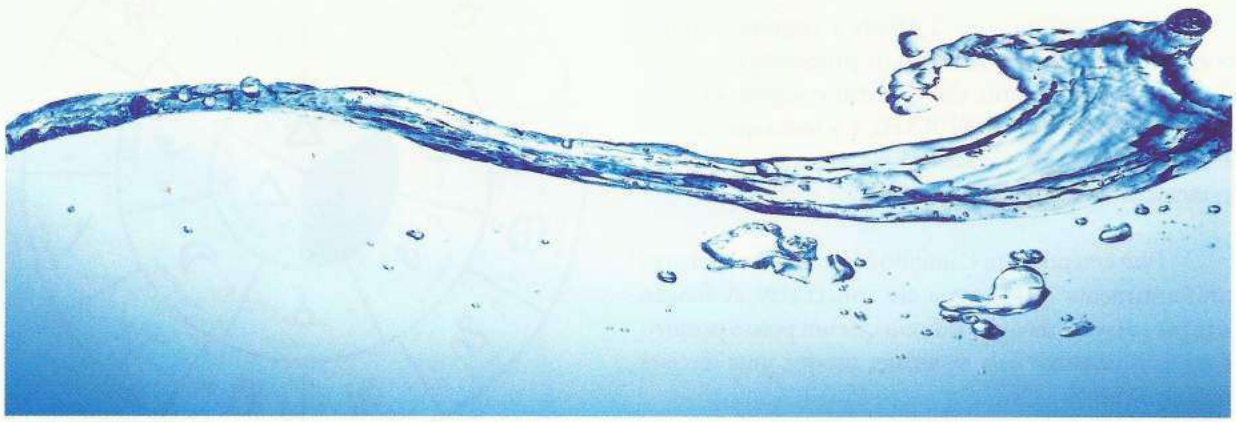
Neste Caminho o Mago canaliza o poder de ação às suas formas-pensamentos, para modificar ou motivar sua psiquê ou condições do seu destino. Adquire o controle racional sobre as poderosas energias corretivas de Geburah. Todos os poderes da mente podem ser postos em ação a favor do processo evolutivo da humanidade.

Seria desejável que estas energias fossem usadas pela humanidade construtivamente, o que nem sempre foi o caso até hoje. Infelizmente a energia desequilibrada não foi dominada pelos humanos e nós podemos ver os seus efeitos desastrosos na corrupção, desde os mais altos níveis de governo até no mais simples: tirania, maldade e destruição.

Cada pessoa traz sim a capacidade latente de realizar aqui e agora o seu Éden, bastando compreender uma lei tão simples que ensina que a liberdade individual termina onde a do outro começa. A esfera mental coletiva é povoada pelas formas-pensamentos criadas pela humanidade, que atuam sobre tudo o que é criado. É ela a única responsável pelas condições miseráveis do lodaçal em que vivem. Pensam muitos que porque eles atuam sem erros, acreditam não fazer o mal. Puro engano. O pensamento é uma força interior que produz à ação. Pensando em condições de violência, esta tende a manifestar se visivelmente.

Do ponto de vista ocultista, as Formas-Pensamentos que são parte integrante do inconsciente atuam sobre o ser, chegando a imprimir diretrizes em sua vida; inversamente, através dos processos mentais, o homem cria formas nos planos internos. Quando for uma mente treinada, estas imagens são fortes e poderosas, muito mais que as formadas pelo homem comum, pensamentos passageiros com pouca ou nenhuma forma e força, sem constituir estrutura. Em geral, os pensamentos carregados pela emoção negativa de ódio ou raiva, têm maior poder de ação que os outros; assim os pensamentos estão carregados com energia emocional que os qualifica, podendo ser bom ou ruim, dependendo da psiquê e das qualidades que os geram. Eles constituem os elementos artificiais usados na magia. A totalidade dos pensamentos pessoais de cada ser, emoções, cores de aura, atitudes, se integram na atmosfera ambiental na qual ele vive.

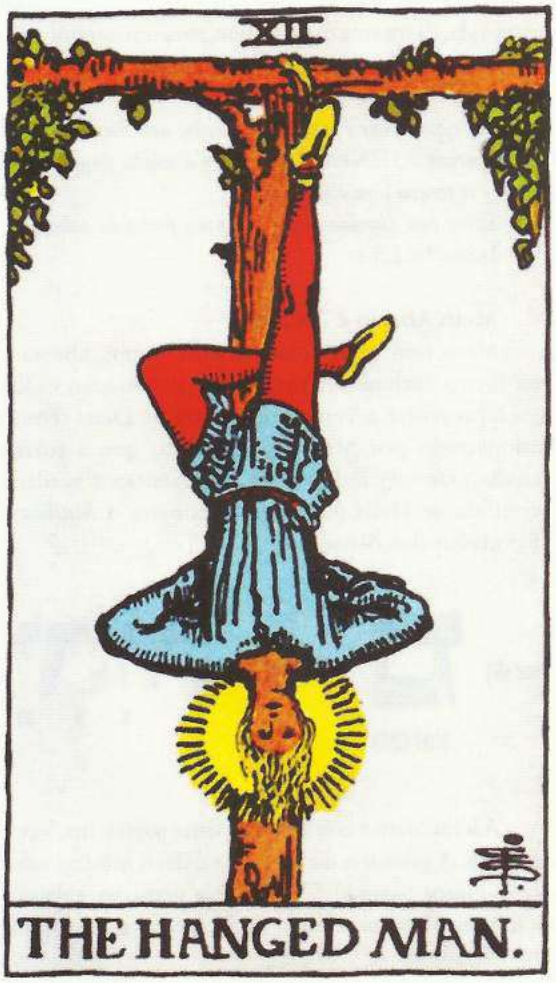
Pelo exposto, a pessoa pode ter uma ideia da força do pensamento, do que ele é e da sua importância; do mal que se pode fazer com os pensamentos ruins, poluindo e infectando a alma-grupal racial e o inconsciente coletivo. Cada ser é responsável não só pelo carma pessoal, mas



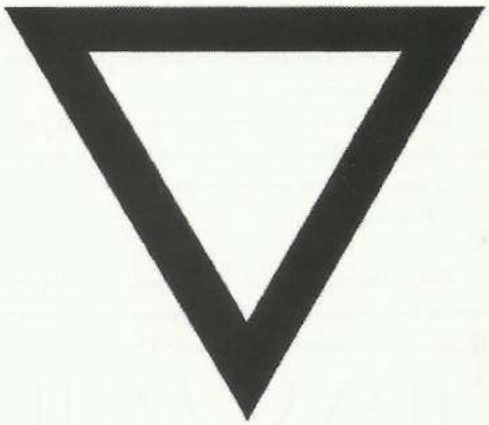
Mem significa Água em Hebraico

também do coletivo. É importantíssimo o domínio dos pensamentos e emoções, evitar que eles escapem ao controle consciente. E isto exige treinamento.

Como a água é um princípio reflexivo, é em Hod onde são refletidas as imagens espirituais dos níveis superiores e adquirem Forma precisando ser analisadas e entendidas. Estes princípios livres de tabus mentais ou opiniões falsas, animadas pela energia de Geburah corretamente equilibrado, contribuirão para a estabilidade da Individualidade que adquire a capacidade de ver os dois aspectos da realidade; de ver o que és e o que deveria ser.



O *Espírito das Águas Poderosas*, título do Arcano XII, o Enforcado, dá a teoria do 23° Caminho. É o Portal da Fraternidade em que se sacrifica o seu bem-estar pelo bem do próximo, enquanto trazendo o conhecimento dos níveis superiores para transferi-los aos níveis inferiores, como mostra a figura da pessoa Enforcada pelo pé, com a cabeça para baixo. A perna curvada cruza a esquerda pela parte de trás; os braços são cruzados por trás dos ombros, formando um triângulo cujo vértice é a cabeça. Também mostra que os valores dos Mundos Superiores são inversos ao dos Mundos Inferiores. O Enforcado pende de uma viga sustentada por dois troncos que têm seis nós ou folhas, cada um, os troncos representam a dualidade do mundo manifestado e os nós os 12 signos zodiacais. Ele é o mensageiro do mundo astral superior ao físico inferior.



O Símbolo Alquímico da Água

O Elemento Água, significado espiritual do 23° Caminho é a letra Mem que simboliza água, a chave desta senda, muito associado ao Arcano XII cujo título é *Espírito das Águas Poderosas* que são refletidas nas águas da mente concreta. HOD é compreendido como sendo o Bem do Conhecimento. As Águas Poderosas vertidas na mente fluem de BINAH, o *Grande Mar*.

A Passagem pelo Portal de MEM

MEM é considerado o *Caminho do Teste da Fé*. A passagem pelo Portal de Mem se dá todas as vezes que testamos nossas convicções, ultrapassamos nossos limites e atravessamos os desertos das dificuldades.

Os Mistérios de Mem

No misticismo judaico, Mem é a letra da "água" (*Mayim*), simbolizando a "primavera" da Torá. Assim como as águas de uma nascente jorram de uma fonte subterrânea desconhecida a revelar-se, o mesmo acontece com a Fonte da Sabedoria que sobe a partir da misteriosa Fonte que é Deus. Esta corrente que flui da sabedoria interior pode ser expressa através do dom da fala do homem.

Tradicionalmente, Mem tem vários significados relacionados: "águas", "pessoas", "nações", "idiomas"

e "línguas". O nome da letra, provavelmente, significa a própria água, e suas formas mais antigas tinham uma semelhança com ondas de água. Assim, Mem representa o mar da Torá, o oceano da Talmud, conhecimento, sabedoria, etc.

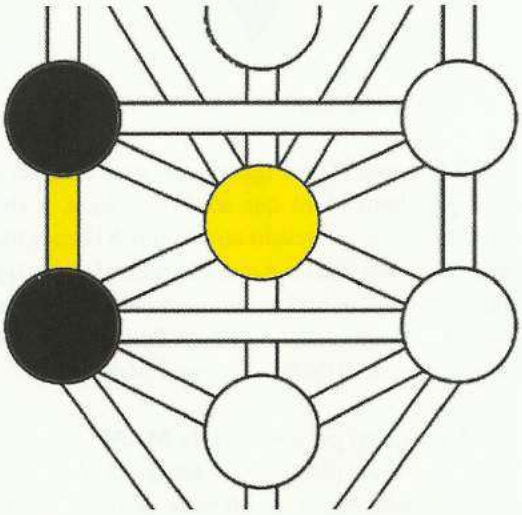
Mem é soletrado como MEM-YOD-MEM e representa *As Água de Deus*. Uma água no qual é adicionado um Yod, ou o "fogo divino" e que se transforma nas Águas Bentas e Divinas da Criação.

"E dizendo: Onde está a promessa da sua vinda? Porque desde que os pais dormiram, todas as coisas permanecem como desde o princípio da criação.

Eles voluntariamente ignoram isto, que pela palavra de Deus já desde a antiguidade existiram os céus, e a terra, que foi tirada da água e no meio da água subsiste".

2 Pedro 3:4-5

Esta "Purificação da Água" pela fagulha divina é a responsável pelas águas do Batismo, que conseguem carregar em si a própria Palavra de Deus.



De acordo com o Cristianismo Esotérico, apenas a limpeza física de nossos corpos não é suficiente para limpar uma consciência suja e pesada, as Águas tornadas puras pelo sacrifício de Jesus (NUN) permitem a limpeza real do nosso interior.

"Para a santificar, purificando-a com a lavagem da água, pela palavra"

Efésios 5:26

MEM, como Água abençoada pela fagulha crística, torna a pessoa uma fonte de água espiritual. Como vimos em NUN, todo aquele que beber das águas sagradas nunca mais sentirá sede, pois dentro de si carrega agora as virtudes de TIFERET.

TIFERET é o vértice do triângulo de MEM, emanando sua Beleza para as Águas da Criação.

"Jesus respondeu, e disse-lhe: Qualquer que beber desta água tornará a ter sede;

Mas aquele que beber da água que eu lhe der nunca terá sede, porque a água que eu lhe der se fará nele uma fonte de água que salte para a vida eterna.

Disse-lhe a mulher: Senhor, dá-me dessa água, para que não mais tenha sede, e não venha aqui tirá-la".

João 4:13-15

Água é uma excelente metáfora para a Virtude Essencial da Verdadeira Vontade nos Iniciados. Sem Água não há vida, da mesma maneira que, para um iniciado, não viver sua Verdadeira Vontade também não é uma vida.

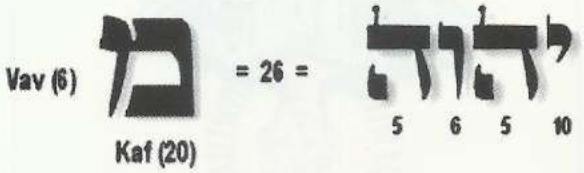
"Eis que Deus é a minha salvação; nele confiarei, e não temerei, porque o SENHOR DEUS é a minha força e o meu cântico, e se tornou a minha salvação.

E vós com alegria tirareis águas das fontes da salvação".

Isaías 12:2,3

Mem Aberto e Fechado

Mem tem duas formas: uma forma aberta e uma forma fechada. A forma aberta (*Pesucha*) é dita para representar a verdade revelada de Deus (como demonstrado por Moisés), enquanto que a forma fechada (*Stumah*) é dito para representar a verdade escondida de Deus (como o demonstra o *Mashiach*, o Revelador dos Mistérios).



A letra Mem é composta de duas partes: um Vav e um Kaph. A gematria destas peças é 26, o mesmo valor para o Nome sagrado YHWH. Na gematria hebraica tradicional, Mem tem o valor de 40, e é, assim, associada com o seguinte:

- *40 dias e noites de águas do dilúvio*
- *40 anos no deserto*
- *40 dias de Moisés estava no Monte Sinai*
- *40 dias de Selichot (teshuvá antes do Rosh Hashaná)*
- *40 dias de jejum pelo nosso Senhor Yeshua o Mashiach*
- *40 dias desde a concepção até a "formação" inicial do feto*
- *40 semanas de gestação até o nascimento*
- *40 anos de idade ante um homem desenvolver a introspecção*

Batismo

O batismo é um rito de passagem e iniciação, feito normalmente com água sagrada sobre o iniciado através da imersão, efusão ou aspersão.

Este rito de iniciação está presente em vários grupos, religiosos ou não, onde destacam-se os cristãos. Na Igreja Católica, o batismo é o sacramento através do qual o Sacrifício Pascal de Jesus Cristo se aplica às almas, tornando-as, em primeiro lugar, filhas de Deus Pai, mas também membros da Santa Igreja de Cristo e abrindo o caminho para a salvação eterna.

As representações do Batismo de Jesus são muito antigas e podem ser vistas já nas catacumbas romanas, em um afresco na Catacumba de Calixto, na cripta de Lúcia, do século II. É uma composição simples em que aparecem somente Jesus a João Batista. Mais tarde, a partir do século VI, a cena se enriquece com detalhes, como a presença de anjos que atuam com acólitos. O Rio Jordão muita vezes é destacado e os artistas muitas vezes o representam como as barbas de Deus. Outro elemento recorrente é um cervo que bebe pacificamente nas águas do rio.

Nos séculos XIII e XIV os artistas alteram a cena. Em vez de ver Jesus submergido nas águas, se vê João que derrama sobre a cabeça de Jesus com o auxílio de uma concha, como se pode contemplar nos baixos-relevos da porta do Batistério em Florença. Muitos artistas do Renascimento representam Jesus orando e recebendo a água derramada e anjos participando deste ato solene.

"Eu os batizo com água para arrependimento. Mas depois de mim vem alguém mais poderoso do que eu, tanto que não sou digno nem de levar as suas sandálias. Ele os batizará com o Espírito Santo e com fogo.

Ele traz a pá em sua mão e limpará sua eira, juntando seu trigo no celeiro, mas queimará a palha com fogo que nunca se apaga".

Então Jesus veio da Galiléia ao Jordão para ser batizado por João.

João, porém, tentou impedi-lo, dizendo: "Eu preciso ser batizado por ti, e tu vens a mim? "

Respondeu Jesus: "Deixe assim por enquanto; convém que assim façamos, para cumprir toda a justiça". E João concordou.

Assim que Jesus foi batizado, saiu da água. Naquele momento os céus se abriram, e ele viu o Espírito de Deus descendo como pomba e pousando sobre ele.

Então uma voz dos céus disse: "Este é o meu Filho amado, em quem me agrado".

Mateus 3:11-17

O Dilúvio

Mito do dilúvio é uma narrativa em que uma Grande Inundação, geralmente enviada por uma (ou várias) divindade(s), destrói a civilização, muitas vezes em um ato de punição. Paralelos são frequentemente feitos entre as águas da inundação e as águas primitivas de certos mitos de criação, sendo que a água é descrita como uma medida de limpeza ou purificação da humanidade, em preparação para o renascimento. A maioria dos mitos de inundação também contém um herói cultural, que representa o desejo humano pela vida.

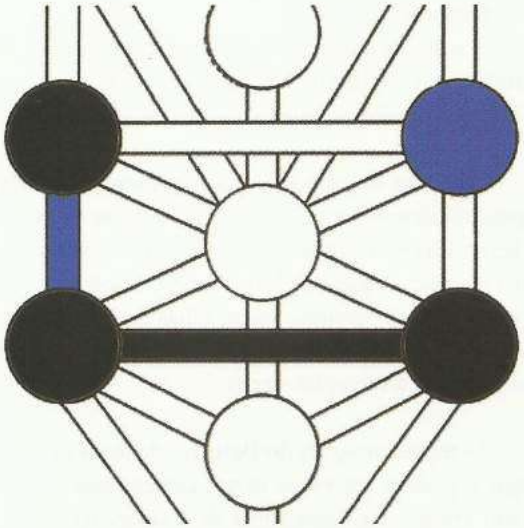
A temática mitológica do Dilúvio é generalizada entre muitas culturas ao redor do mundo, conforme visto em

Jesus sendo batizado por João Batista, por Perugino (1482)

histórias sobre inundações da Mesopotâmia; nos *Puranas*, os livros religiosos hindus; em Deucalião, da Mitologia Grega; na narrativa do Dilúvio no Gênesis; em mitos dos povos Quichés e Maias na Mesoamérica; na tribo Lac Courte *Oreilles Ojibwa* de nativos americanos da América do Norte e entre os Chibchas e Cañaris, na América do Sul.

As histórias de inundação da Mesopotâmia dizem respeito aos épicos de Ziusudra, Gilgamesh e Atrahasis. A *Lista Real Sumeriana*, por exemplo, baseia-se numa inundação para dividir sua história em períodos pré-diluvianos e pós-diluvianos. Os reis pré-diluvianos tinham enorme expectativa de vida, enquanto que a dos pós-diluvianos foi muito reduzida. O mito do Dilúvio Sumério é encontrado no épico de *Ziusudra*, que ouviu o conselho divino para destruir a humanidade, no qual ele construiu uma embarcação que navegasse pelas grandes águas. Na versão de Atrahasis, o dilúvio é uma inundação pluvial.

O historiador George Smith traduziu o relato babilônico do Grande Dilúvio, no século XIX. Outras descobertas produziram várias versões do mito do dilúvio mesopotâmico, encontrado em uma cópia de 700 AC do Épico de Gilgamesh. Neste trabalho, o herói, Gilgamesh,



O Dilúvio como uma "Purgação Divina" na qual o Grande Deus dos Céus envia uma catástrofe ou Ordália para punir todos aqueles que não são dignos. As Águas (MEM) encontram as Ordálias (PEH) das quais apenas os justos sobreviverão. A palavra "Mempe" em hebraico quer dizer "Comandante da tropa" ou "Capitão", aquele responsável pela condução de um navio.

O Dilúvio, por Gustave Dore (1866)

A Arca de Noé, em representação moderna.

encontra o homem imortal Utnapishtim, que descreve como o deus Ea o instruiu a construir um enorme navio antes de uma grande inundação divina que iria destruir o mundo. A embarcação iria salvar Utnapishtim, sua família, seus amigos e seus animais.

Na mitologia hindu, textos como o *Satapatha Brahmana* mencionam a história purânica de um grande dilúvio, em que o Matsya, o Avatar do deus Vishnu, adverte o primeiro homem, Manu, sobre um dilúvio iminente e também aconselha-o a construir um barco gigante.

Na narrativa sobre um dilúvio encontrada no Gênesis da Bíblia Hebraica, Deus decide inundar a terra por causa da profundidade do estado pecaminoso da humanidade. O justo Noé recebe instruções para construir uma arca. Quando a Arca é concluída, Noé, sua família e representantes de todos os animais da Terra são chamados para embarcar. Quando o dilúvio destrutivo começa, toda a vida do lado de fora da Arca perece. Após as águas baixarem, todos aqueles a bordo desembarcam e têm a promessa de Deus de que Ele nunca vai julgar a terra com um dilúvio novamente. Ele dá o arco-íris como sinal desta promessa.

Em *Timeu*, de Platão, Timeu diz que por causa da corrida pelo bronze os seres humanos vinham fazendo guerras constantemente, o que deixou Zeus irritado e fez com que decidisse punir a humanidade com uma inundação. Prometeu, o Titã, sabia disso e contou o segredo para Deucalião, aconselhando-o a construir uma arca, para ficar a salvo. Depois de nove noites e dias, a água começou a recuar e a arca desembarcou no Monte Parnaso.

O Mito de Noé e os 40 dias de Dilúvio

A escritora Alaine Silva explica a lenda de Noé da seguinte forma: "*A história da Arca de Noé é uma passagem bíblica, contada nos capítulos iniciais de Gênesis, primeiro livro da bíblia, de autoria atribuída pela tradição ao profeta Moisés.*

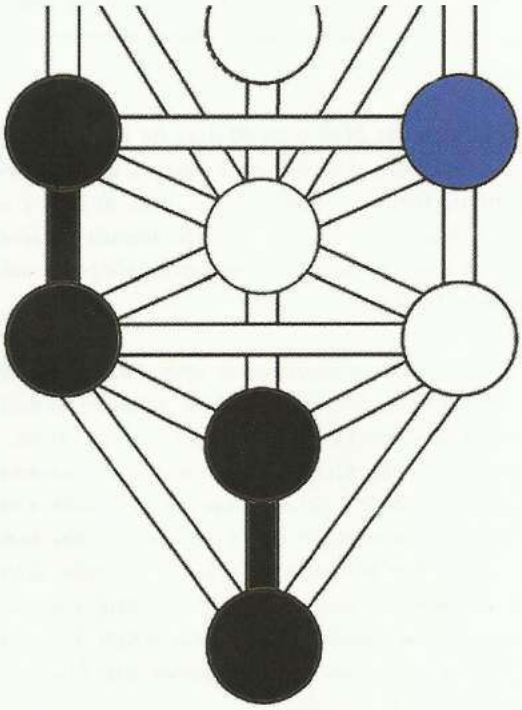
De acordo com as escrituras, após Adão e Eva terem sido expulsos do paraíso, e após o primeiro homicídio quando Caim matou seu irmão Abel por inveja, na terra haviam gigantes e grande maldade humana se multiplicando, toda a carne havia se corrompido, e via o Senhor que toda a imaginação e pensamentos dos homens eram maus. Por este motivo, o Senhor decidiu destruir desde o homem até ao animal, até ao réptil, e até à ave dos céus, por arrependimento de os haver feito. Entretanto Noé "achou graça" aos olhos do Senhor, pois Noé era um homem íntegro de coração.

Noé tinha três filhos: Sem, Cam e Jafé. E o Senhor falou com ele, dizendo que o fim de toda a carne estava próximo perante a face Dele, porque a terra estava cheia de violência. O Senhor avisou a Noé que faria os homens como a própria terra. E o ordenou fazer uma arca da madeira de gofer, com compartimentos e passar betume por dentro e por fora com o objetivo de selá-la. Passou as medidas da arca e orientou até mesmo sobre fazer uma

janela. Tudo isso porque viria um dilúvio de águas, que destruiria toda a vida debaixo dos céus e tudo o que havia na terra expiaria.

O Senhor disse a Noé que estabeleceria uma aliança com ele. E assim, ele entraria na arca, junto com os filhos, mulher e as noras. Disse ainda para abrigar na arca entre os seres viventes, dois de cada espécie, macho e fêmea para os conservar vivos. Assim, das aves, dos animais, de todo o réptil, dois de cada espécie viriam até ele, a fim de serem abrigados na arca. Além disso, Noé deveria armazenar comida. Assim fez Noé, exatamente como Deus lhe orientou.

Noé estava com seiscentos anos quando entrou na Arca, e após sete dias que ele estava lá com os animais, a família e o alimento necessário, o Senhor fez chover quarenta dias e quarenta noites sobre a terra. Com isto a Arca se elevou e andava sobre as águas. Todos os altos montes que havia debaixo de todo o céu foram encobertos. Após a chuva de quarenta dias, ainda haviam águas sobre a terra durante mais cento e cinquenta dias.

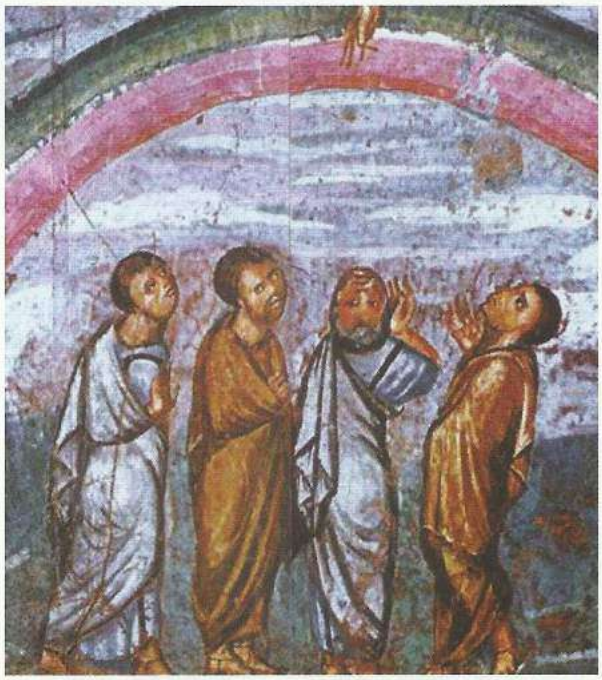


Emet (Aleph-Mem-Tav) significa "Verdade" ou "Verdadeiro" em hebraico. A partir da superação das Ordálias do Dilúvio, a imagem do Arco-Íris nos céus representa o "final feliz" onde a Verdade triunfa. MALKUTH, o Reino, onde o Iniciado colherá todos os frutos de sua Grande Obra, também começa com a letra MEM. Sem o Sopro de Deus, temos Mem-Tav, que quer dizer "Morte".

Consta que Deus se lembrou de Noé, fazendo um vento passar e aquietar as águas, e a arca repousou no sétimo mês, exatamente no dia dezessete, sobre os montes de Ararate.

Noé abriu a janela da arca e soltou um corvo, que saiu voando mas voltou por não ter encontrado lugar seco onde pousar.

Tempos depois soltou uma pomba, a fim de fazer novo teste e também não encontrou repouso. Somente após mais sete dias tornou a enviar a pomba fora da arca, e ela voltou à tarde trazendo uma folha de oliveira no seu bico e dessa forma Noé entendeu que as águas do dilúvio tinham secado em sua maioria.



Noé e seus três filhos debaixo do Arco-Íris. Afresco italiano do século VI.

Mais sete dias depois, foi feito o último teste e enviou para fora a pomba que não retornou mais. Noé abriu a porta da arca, e Deus falou com ele que todos já podiam sair. E edificou ali um altar ao Senhor e o adorou.

De acordo com as escrituras, o Senhor sentiu o suave cheiro da adoração e disse que não tornaria mais a amaldiçoar a terra por causa do homem, ferindo todo o ser vivente, como havia feito por meio do dilúvio.

E estabeleceu uma aliança, onde como sinal colocaria um arco nas nuvens após a chuva, um arco-íris".

O Arco Íris depois do Dilúvio

Na Biblia o Arco Íris marca a aliança de Deus com os humanos, e a promessa de que nunca mais iria enviar novo Dilúvio para destruir a humanidade.

"Estabeleço uma aliança com vocês: Nunca mais será ceifada nenhuma forma de vida pelas águas de um dilúvio; nunca mais haverá dilúvio para destruir a terra".

E Deus prosseguiu: "Este é o sinal da aliança que estou fazendo entre mim e vocês e com todos os seres vivos que estão com vocês, para todas as gerações futuras: o meu arco que coloquei nas nuvens. Será o sinal da minha aliança com a terra.

Quando eu trouxer nuvens sobre a terra e nelas aparecer o arco-íris, então me lembrarei da minha aliança com vocês e com os seres vivos de todas as espécies. Nunca mais as águas se tornarão um dilúvio para destruir toda forma de vida.

Toda vez que o arco-íris estiver nas nuvens, olharei para ele e me lembrarei da aliança eterna entre Deus e todos os seres vivos de todas as espécies que vivem na terra.

Concluindo, disse Deus a Noé: "Esse é o sinal da aliança que estabeleci entre mim e toda forma de vida que há sobre a terra".

Gênesis 9:11-17

Grau da Nauta Real na Maçonaria

Esse grau é um dos mais lindos e ricos em instruções, talvez por isso, estimulou a Grande Loja de Mestres Maçons da Marca a tomar a ação decisiva de colocar esse Grau/Ordem sob sua proteção.

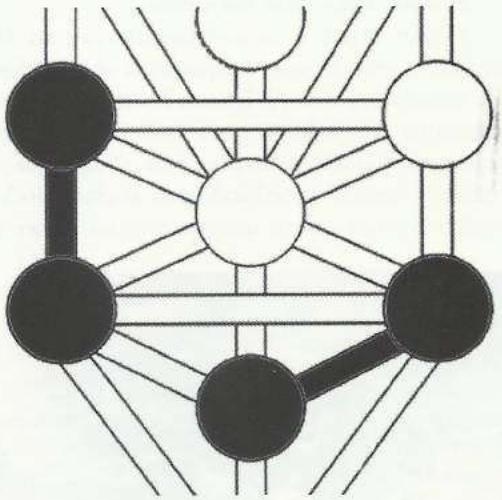
Medalha da Ordem de Nauta, 1790.

A *Elevação*, nesse grau comemora a providência e misericórdia de Deus e relata a lenda do dilúvio. Referência tomada diretamente do volume das Sagradas Escrituras. Se por um lado o grau da Marca é conhecido como o Grau da Amizade, Nautas da Arca Real é sem sombra de dúvida, o Grau do Amor Fraternal.

Para você ser elevado nesse Grau dentro da Maçonaria é necessário ter sido Avançado no Grau da Marca primeiro.

O Dilúvio de Utnapishtim

Na Mitologia do Antigo Oriente Próximo, Utnapishtim era o heróico sobrevivente de uma grande inundação. Sua história, contada no épico babilônico Gilgamesh, é semelhante ao relato bíblico da Arca de Noé. Na história babilônica, alguns dos deuses decidiram enviar um dilúvio para destruir a humanidade. No entanto, Ea, o deus da sabedoria e da água, alertou Utnapishtim sobre a vinda da enchente e disse-lhe para construir um navio para si e sua família. O navio deveria ser carregado com várias posses, bem como as plantas e os animais de todos os tipos.



Tanto em Noé, Utnapishtim e Deucalião estão presentes dois aspectos da Árvore da Vida: MEM, as Águas da provação divina, e TZADDI, a fé que permite a estes heróis sobreviverem quando todos perecem. A relação entre ambos os Caminhos é simples: a Fé em Tzaddi é a esperança de ter sua Vontade realizada, enquanto em MEM, esta fé será realmente testada. Se for Verdadeira (possuir o "sopro de Deus" Emet), conseguirá sobreviver, caso contrário, o resultado será Met (Morte).

Assim que Utnapishtim completou o navio, começou a chover. A chuva continuou por sete dias e inundou a terra. Quando a chuva parou, o navio ficou aterrado em uma montanha cercada por água. Vários dias

se passaram. No sétimo dia, Utnapishtim enviou uma pomba para procurar terra firme. A ave voltou exausta, sem ter encontrado nenhum lugar para descansar. No dia seguinte, ele enviou uma andorinha, mas esta também retornou. No nono dia, Utnapishtim enviou um corvo. Como o corvo não voltou, Utnapishtim soube que tinha encontrado terra seca.

Utnapishtim libertou os animais e, em seguida, ofereceu um sacrifício aos deuses. O deus Enlil ficou furioso quando soube que alguém tinha conseguido escapar do dilúvio, mas Ea defendeu Utnapishtim e acalmou o deus irado. Impressionado com a virtude e a sabedoria de Utnapishtim, Enlil recompensou ele e sua esposa com a imortalidade. Eles se tornaram os ancestrais de uma nova raça humana.

Na Epopéia de Gilgamesh, o herói Gilgamesh visita Utnapishtim para aprender o segredo da imortalidade. Utnapishtim conta para Gilgamesh a sua história e explica-lhe que só os deuses podem conceder a imortalidade.

Moisés abre o Mar Vermelho

Moisés ergue o cajado em direção ao Mar Vermelho. O vento começa a soprar cada vez mais forte. O mar começa a se abrir. As águas se levantam formando um muro de cada lado. O povo assiste ao fenômeno boquiaberto. Ramsés se impressiona com o que vê. Os hebreus seguem caminhando pela abertura do Mar vermelho. Ramsés ordena que seu exército avance em direção à abertura no mar. Os últimos hebreus terminam de passar pelo solo seco. Os egípcios começam a passar entre as paredes de água com seus carros e cavalos. Moisés é o último hebreu a atravessar

"E o anjo de Deus, que ia diante do exército de Israel, se retirou, e ia atrás deles; também a coluna de nuvem se retirou de diante deles, e se pôs atrás deles.

E ia entre o campo dos egípcios e o campo de Israel; e a nuvem era trevas para aqueles, e para estes clareava a noite; de maneira que em toda a noite não se aproximou um do outro.

Então Moisés estendeu a sua mão sobre o mar, e o Senhor fez retirar o mar por um forte vento oriental toda aquela noite; e o mar tornou-se em seco, e as águas foram partidas".

Êxodo 14:19-21

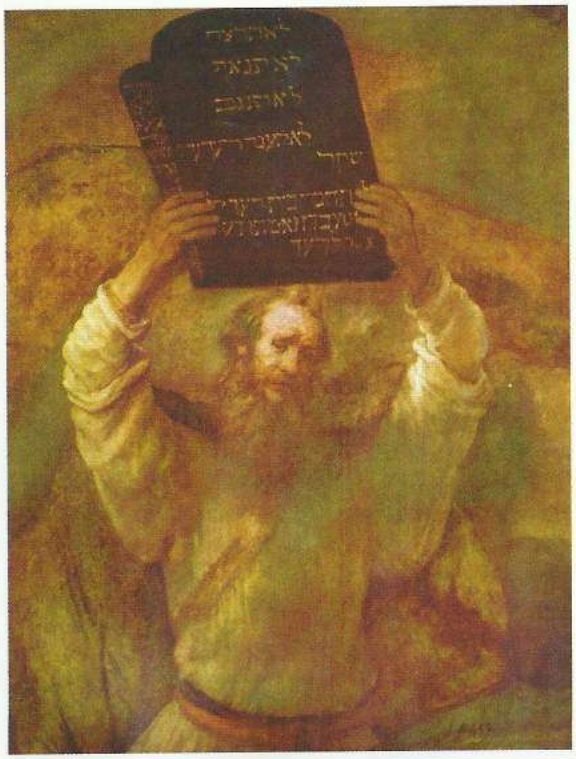
ויסע מלאך האלהים ההלך לפני מחנה ישראל
וילך מאחריהם ויסע עמוד הענן מפניהם ויעמד
מאחריהם
ויבא בין מחנה מצרים ובין מחנה ישראל ויהי
הענן והחשך ויאר את הלילה ולא קרב זה אל זה כל
הלילה
ויט משה את ידו על הים ויולך יהוה את הים
ברוח קדים עזה כל הלילה וישם את הים לחרבה
ויבקעו המים

Em hebraico, estes 3 versos são compostos cada um por 72 letras. Ao alinharmos a primeira letra do versículo 19 com a primeira letra do versículo 20 e a primeira letra do versículo 21, temos 1 primeiro Nome de Deus, e assim por diante.

Moisés separa o Mar Vermelho. Estas passagens da Biblia são extremamente importantes, pois nelas estão escondidos os 72 Nomes de Deus. Nesse exato ponto onde Moisés liberta o povo hebreu do cativeiro, temos a figura exata de Mem-Yod-Mem. Observe a figura acima: ao lado direito, Água (Mem); ao lado esquerdo, Água (Mem) e ao centro o poder de Deus (Yod) separando as águas para que o Povo escolhido possa passar.

Moisés e as Tábuas da Lei

Na narrativa referente a Moisés, é o tempo de sua permanência no monte Sinai – quarenta dias e quarenta noites – para receber a Lei (Ex 24, 18). Quarenta anos dura a viagem do povo judeu do Egito para a Terra prometida (Dt 8, 2.4).



"E o parecer da glória do Senhor era como um fogo consumidor no cume do monte, aos olhos dos filhos de Israel.

E Moisés entrou no meio da nuvem, depois que subiu ao monte; e Moisés esteve no monte quarenta dias e quarenta noites".

Êxodo 24:17,18

MEM representa o tempo de gestação de uma ideia, de um projeto, de uma criança... do tempo em que se começa a criar, a fagulha divina da vida e o término da ação, no qual se consegue o resultado pronto.

Mares e Desertos

Na Bíblia, também é comum as provações no Deserto durarem 40 dias, 40 anos... tudo isso é simbólico, claro, os judeus jamais teriam passado 40 anos andando sem parar em um local que possui menos de 200km de extensão, mas para fins de símbolo, MEM e seu valor gemátrico de 40 indicam o tempo de provação até alguma coisa ser completada com perfeição. De acordo com o mito, a demora teria ocorrido pela "falta de Fé" (TZADDI) do povo judeu em aceitar e acreditar na Terra prometida.

O profeta Elias leva quarenta dias para chegar ao monte Horeb, onde se encontra com Deus (1 Rs 19, 8). Os cidadãos de Nínive fazem penitência durante quarenta dias para obter o perdão de Deus (Gn 3, 4).

Quarenta anos duraram os reinados de Saul (At 13, 21), de Davi (2 Sm 5, 4-5) e de Salomão (1 Rs 11, 41), os três primeiros reis de Israel.

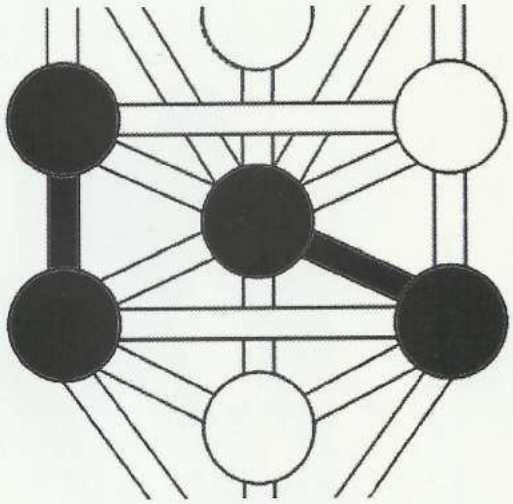
Jesus foi levado por Maria e José ao Templo, quarenta dias após o seu nascimento, para ser apresentado ao Senhor (Lc 2, 22).

Jesus, antes de iniciar a sua vida pública, retira-se no deserto por quarenta dias e quarenta noites, sem comer nem beber (Mt 4, 2; Mc 1, 13; Lc 4, 1-2).

Durante quarenta dias Jesus ressuscitado instrui os seus discípulos, antes de subir ao Céu e enviar o Espírito Santo (At 1, 3).

MEM e NUN

O Sacrifício e o deserto são parceiros em todas as lendas de provação, da mesma maneira que o peixe (NUN) precisa da Água (MEM) para sobreviver. E da junção destas duas letras temos a palavra Maná, que é o alimento que os judeus obtiveram de Deus em sua travessia pelo deserto.



"Então disse o Senhor a Moisés: Eis que vos farei chover pão dos céus, e o povo sairá, e colherá diariamente a porção para cada dia, para que eu o prove se anda em minha lei ou não.

E acontecerá, no sexto dia, que prepararão o que colherem; e será o dobro do que colhem cada dia".

Êxodo 16:4,5

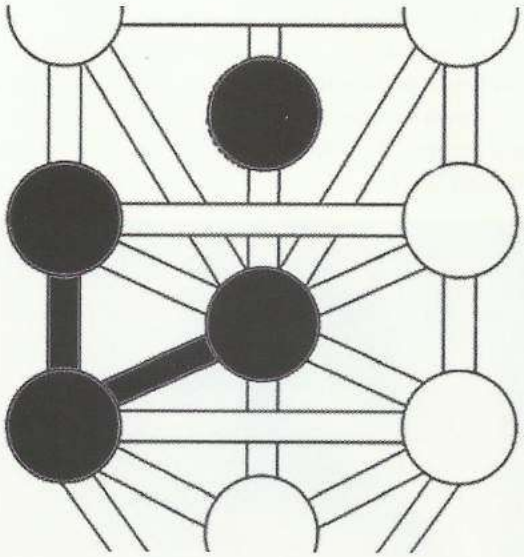
Jesus, o Diabo e o Deserto

Então, o Espírito Santo conduziu Jesus ao deserto, a fim de ser tentado pelo diabo. Jejuou durante quarenta dias e quarenta noites e, por fim, teve fome. O tentador aproximou-se e disse-lhe: "*Se Tu és o Filho de Deus, ordena que estas pedras se convertam em pães*".

Respondeu-lhe Jesus: "*Está escrito: Nem só de pão vive o homem, mas de toda a palavra que sai da boca de Deus*". Então, o diabo conduziu-o à cidade santa e, colocando-o sobre o pináculo do templo, disse-lhe: "*Se Tu és o Filho de Deus, lança-te daqui abaixo, pois está escrito: Dará a teu respeito ordens aos seus anjos; eles suster-te-ão nas suas mãos para que os teus pés não se firam nalguma pedra*".

Disse-lhe Jesus: "*Também está escrito: Não tentarás o Senhor teu Deus!*" Em seguida, o diabo conduziu-o a um monte muito alto e, mostrando-lhe todos os reinos do mundo com a sua glória, disse-lhe: "*Tudo isto te darei, se, prostrado, me adorares*".

Respondeu-lhe Jesus: "*Vai-te, Satanás, pois está escrito: Ao Senhor, teu Deus, adorarás e só a Ele prestarás culto*". Então, o diabo deixou-o e chegaram os anjos e serviram-no. (ver Mc 1,12-13; Lc 4,1-13)

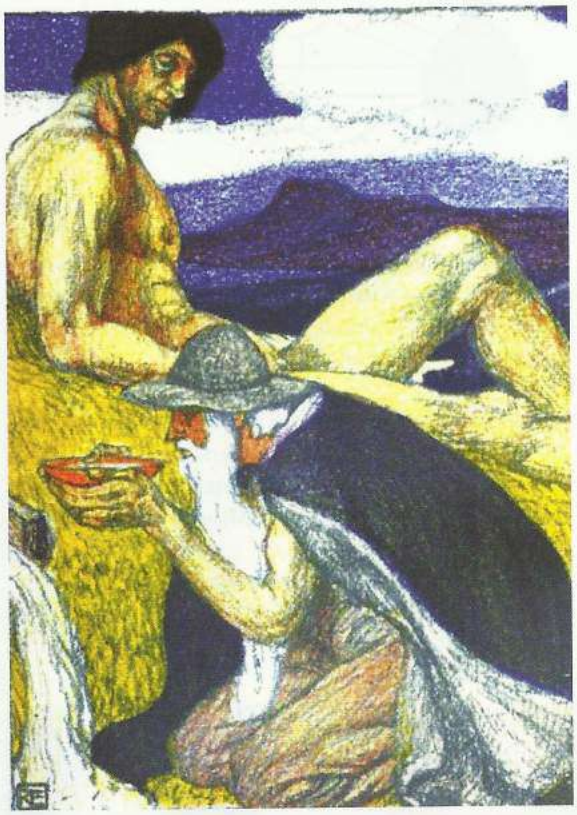


Como já vimos em AYIN, as tentações de Jesus podem ser aplicadas a todos nós a qualquer momento de nossas vidas. Quando decidimos, por exemplo, seguir nossa Verdadeira Vontade, seremos testados com propostas de dinheiro fácil em outra área que não a de nossa Vontade; seremos testados em amparo de nossos amigos e seremos tentados em conseguir atalhos aparentemente fáceis que nos levarão para outros lugares.

Jesus e o Diabo no Deserto, por Duccio (1311)

Odin e a Fonte da Sabedoria

A correlação direta entre o Sacrifício e o Conhecimento pode ser vista na lenda de Odin. Depois de ter morrido e ressuscitado em Yggdrasil para obter o conhecimento das Runas, Odin ainda precisa sacrificar um olho (AYIN) em troca de beber nas Fontes (MEM) da Sabedoria de Mimir.



Odin bebe das fontes de Mimir, gravura de 1903.

A história da perda do olho de Odin começa com a sua busca por sabedoria. O velho deus certa vez desceu ate a base da grande Yggdrasil, adentrando por um caminho, que descia as profundezas da terra, ele chegou a Fonte de Mimir ou Poço de Mimir.

Mimir era um dos deuses mais antigos, surgido ainda nos primórdios do mundo, embora não se saiba suas origens exatamente, ele era considerado o mais sábio dos deuses. Sabedoria essa advinda da fonte que passou a levar seu nome.

Odin chegando até esse local, solicitou ao deus poder beber um pouco da fonte da sabedoria, Mimir concordou, desde que Odin oferecesse algo em troca. O velho rei arrancou um de seus olhos (não há uma exatidão se foi o direito ou o esquerdo) e o colocou na borda de pedra da fonte, então bebeu um trago daquelas águas.

Fonte da Juventude

A lenda sobre a Fonte da Juventude nasceu há séculos, por volta de 700 AC. , provavelmente no norte da Índia, mais especificamente como um poço hindu da juventude. Por vezes, a lenda é confundida com o mito hebraico do rio da imortalidade. Foi preservada em velhos escritos e alcançou a Europa por meio de viajantes e mercadores.

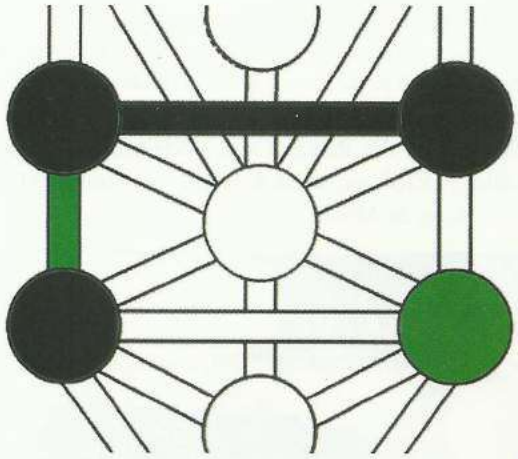
Alexandre, o Grande, teria procurado pela fonte da juventude - ou pelo rio da imortalidade - durante sua campanha na Índia. Ele não encontrou, pois pouco tempo depois morreu de febre, aos 33 anos. A lenda foi modificada, aparecendo em quadros (Lucas Cranach, o Moço, pintou a fonte da juventude como uma piscina cheia de banhistas) e sobrevive até hoje.

Pausânias, geógrafo e historiador grego do século II DC., misturando lenda e realidade, assinala uma fonte chamada Calatos e afirma que ela se localiza próxima a Náuplia, no Peloponeso, e completa dizendo que Hera se banhava na fonte para parecer sempre jovem e bela a Zeus, seu marido. Dizem também que era o próprio Zeus que transformava ninfas em água, tornando a água meio que sagrada, rejuvenescendo quem nela se banhasse.

A Fonte da Juventude, por Lucas Cranach (1546)

Alguns historiadores acreditam e ostentam testemunhos de que ela se encontra no oceano Ártico, e que a água da fonte concedeu seus poderes às águas do oceano Ártico. Eles supõem que a pessoa que se banhar nua em noites de lua cheia nas águas mornas da parte do Ártico mais próximo ao Pólo Norte será abençoada com a imortalidade.

Na Idade Média, muitos reis e rainhas patrocinavam viagens para a América, pois nessa época acreditavam que este era o local onde a fonte se encontrava. Alguns acreditam que a busca pela fonte da juventude foi uma das razões de Fernando e Isabel apoiarem financeiramente às viagens de Cristóvão Colombo. Segundo estas lendas, o jardim do Éden também se localizaria na América e textos medievais falavam que ao lado das Portas de Entrada do Paraíso estaria a *Fonte de Juventas* (alusão à deusa romana da juventude) e que quem provasse dela por três vezes, em jejum, ficaria livre das doenças e viveria como um jovem.



O Útero e as Mães Sagradas

Vivemos, enquanto seres relativos, em um mundo que nos contém, assim como um útero de uma mulher grávida possui dentro dele um bebê.

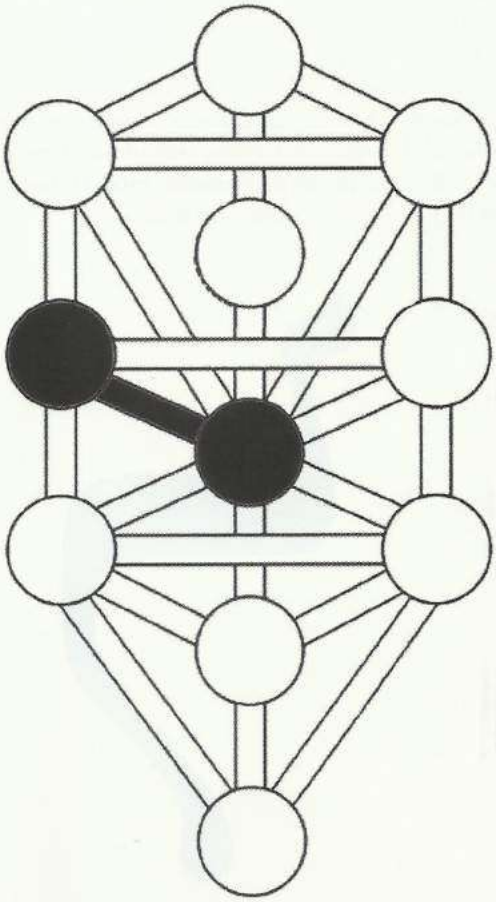
Aprendemos com nossas mães a viver em nossos corpos, desde respirar e alimentar-se até urinar e defecar. Amamentando em seus seios começamos a nos localizar, a sentir a presença delas e a nós mesmos. Pelas nossas bocas, sentimos os seus seios. Pelos nossos narizes, o seu cheiro. Aí vamos ouvindo as suas vozes, muitas vezes com suas cantigas de ninar.

Na medida em que vamos nos fortalecendo, surgem diante de nós os nossos pais, que nos ensinam a relacionar-se com o ambiente circundante, a ter força, confiança e coragem. Todos podem neste sentido fazer o papel de pais ou mães de uma criança ou adolescente, mas usualmente os principais protagonistas neste sentido são as mães e pais biológicos.

Da mesma maneira em que um profano é imerso nas águas do batismo e emerge renascido, assim todos nós somos imersos como sementes dentro das águas do Útero de nossas mães (MEM) e ali permanecemos até que seja o momento de sair para um Mundo Maior e com mais sensações e oportunidades.

MEM também representa as águas que envolvem um feto até ele estar preparado para o nascimento

LAMED



Título: A União.
Inteligência: Inteligência Fiel.
Posição: Une as Sephiroth Geburah a Tiferet.
Significado: Cajado, Agulhão.
Valor Gemátrico: 30.
Anjo: Uriel.
Qliphoth: Zamradiel.
Runa: Tiwaz.
Cor: Verde.
Incenso: Galbanum.
Animais: Elefante, Aranha.
Seres lendários: Fadas, Harpias.
Pedras: Esmeralda.
Plantas: Aloé, Tabaco.
Árvore: Carvalho.
Correlação: Libra.
Arcano do tarot: A Justiça.
Correspondência no corpo humano: Fígado.
Doenças: Doenças dos Rins.
Poderes: Equilíbrio.
Símbolos: Cruz de Braços Iguais.
Rituais: Justiça, Equilíbrio e Estudo de Leis Metafísicas.

Descrição

O 22º Caminho é o da INTELIGÊNCIA FIEL, porque por ela crescem as virtudes espirituais e todos os habitantes da Terra estão embaixo de sua sombra.

Esta é o Caminho que liga a INTELIGÊNCIA MEDIADORA com A INTELIGÊNCIA RADICAL onde o ser enfrenta o Karma cuja Lei tem seu aspecto no princípio de causa e efeito.

O Aspecto negativo de Marte, o Medo, dificulta este Caminho, porque como também a Personalidade dificilmente admite suas qualidades ruins, da mesma maneira a Individualidade não quer absorver as Personalidades cujos desempenhos são caracterizados pelo uso errado ou abuso de poder. Nos Caminhos dos níveis inferiores, o Ser é também obrigado a enfrentar se com o seu Karma , mas este Caminho exige mais coragem e disciplina para que a compensação ou ajuste seja realizado.

O dinâmico e ativo poder marciano, rápido e violento ou com passo lento e passivo, é a constante deste caminho.

A confrontação com o Karma não é sempre direta, podendo se dar nos planos internos, sem o conhecimento consciente da Personalidade; enquanto isso, a redenção foi feita. Cristo disse: "*E Jesus, vendo a fé deles, disse ao paralítico: Filho, tem bom ânimo, perdoados te são os teus pecados.*"(Mateus 9:2) quando liquidava as causas originais da doença, já não restava razão de ser da mesma. Pela modificação de um determinado estado interno, se altera o efeito externo correspondente.

A letra Lamed é única no alfabeto hebraico, uma vez que é a letra mais alta (é a única letra que se eleva acima da linha de base) e, como a 12 ª letra, considera-se a letra central (ou "coração") do alfabeto hebraico.

No microcosmo reina a mente e a tecnologia, o que possibilita ao ocultista treinado condições de transformar certas manifestações das forças do destino e até mesmo do Karma.

Na aplicação das forças o Mago recorre à segunda Lei Hermética "*Aquilo que está em cima é como aquilo que está embaixo.*" Deste modo, valendo se das leis físicas da fenomenologia natural que atuam da mesma maneira como as leis espirituais, se pode eliminar da Esfera da Sensação as condições escuras do destino e do Karma, como também os registros negativos dos átomos permanentes.

Em um sistema de forças nós podemos encontrar dois ou mais componentes que, combinados, produzem uma resultante que os substitui. Adicionando-se uma força nova a uma resultante, esta passa a ser um componente de um sistema novo de forças, nascendo então um resultado novo, alterando assim o sistema de força anterior. Este mesmo enunciado se aplica ao sistema das forças das Leis Akháshicas, e a Lei Kármica tem sua raiz exatamente no princípio Akháshico ; sendo a Lei do Karma imutável em que as ações ou causas seguem resultantes iguais e contrárias, se pode usar para modificar o destino ou os seus aspectos desagradáveis, realizando outras ações que anulem as resultantes das primeiras.

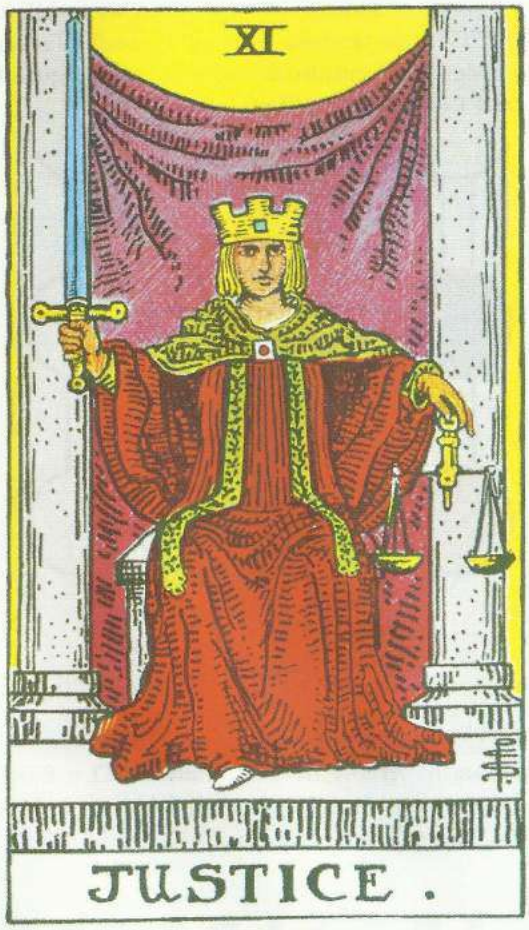
Lamed significa a "Vara do pastor", o "Cajado" ou o "Aguilhão". É um instrumento de guia, de direção, de apoio e usado para conduzir o gado, as ovelhas ou os homens.

Quando um sistema de causas ou atitudes da personalidade, com suas valências e propósitos, estiverem em criação, permitindo lhe seguir sua trajetória, sem nenhuma interferência, indubitavelmente se manifestará como parte do nível físico. Adicionando lhes outras forças, a finalidade ou efeito serão modificados ou desviados.

Nós temos o direito ao uso das forças oferecidas pela Árvore da Vida sempre que não nos coloquemos em oposição às Leis Divinas. Essas energias emanam dos Planos Internos e o ser humano é o aparelho condutor.

Mas é necessário um treinamento e boa vontade para capacitá-lo e saber canalizar essas potencialidades. A Árvore da Vida que representa todas as Forças Divinas e da natureza constitui um excelente meio para quem desejar tornar-se um canal. São onze os tipos de forças à disposição que deverão ser impressas conscientemente na aura, mediante um estudo paciente de cada Sephiroth.

Para dominar um plano, nós temos que agir no imediato superior; assim por exemplo, se nós quisermos adquirir domínio no plano Físico ou fazer nele transformações, nós temos que agir no Astral.



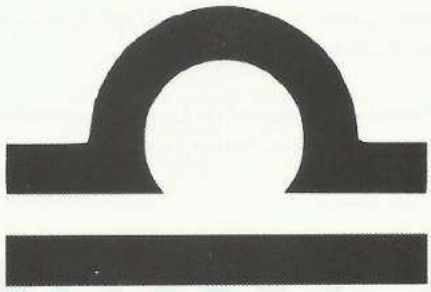
A Espada em uma das mãos, representando o rigor de GEBURAH e a Balança na outra mão, representando o Equilíbrio de TIFERET. Esta é a base simbólica do Arcano da Justiça no Tarot.

Nós sempre podemos, com coragem e determinação que nos cheguem energias marcianas equilibradas de GEBURAH, modificar o que foi determinado pelas condições do destino kármico - tendências pessoais negativas, possibilidades de moléstias, problemas financeiros, etc – através do reconhecimento de nossos erros e estados adversos de consciência. Com este determinismo a Personalidade vai se fortalecendo e poderá anular todas as condições negativas fixadas na aura. Consequentemente, a Individualidade também fortalecerá o Eu Superior, tornando-se capaz de absorver e compensar a injustiça que suas personalidades diversas acumularam. Todo o mal que não foi ajustado e compensado pela Individualidade permanecerá ligado a ela.

Estas injustiças kármicas, na forma de *Corpos Mágicos*, podem ter efeitos obsessivos temporais (diversos "Eus"). Estes corpos podem ser vistos por videntes, sendo muitas vezes confundidos com Entidades "Superiores" ou Espíritos de Personalidades famosas. Com muito discernimento, autodisciplina e energia há possibilidades de anular essas imperfeições.

Um Mestre de Sabedoria que tem o seu foco de Consciência em Chesed que pela conclusão da sua evolução não tem corpo físico, ao desejar comunicar-se com alguém do plano físico, fabrica um corpo mágico, geralmente regenerando outro de uma velha encarnação.

A letra Lamed é a chave deste Caminho e seu significado é o Cajado do Guia, que irá doutrinar estes múltiplos "Eus" até se tornarem UM. É traduzido no seu contexto o princípio do movimento expansivo, elevação e, esotericamente, a vara de ferro, o braço do homem, a asa do pássaro. Na sua forma, retrata a segunda Lei de Hermes mostrando que a psicologia da personalidade é a mesma que o da Individualidade, cada uma em seu nível.



O significado espiritual deste Caminho, o signo de Libra (A Balança), reside no equilíbrio resultante da Alquimia Interior (*Reforma Íntima*). A confrontação kármica se processa principalmente no 19º Caminho (TETH), mas é no 22ª que o Iniciado dá o primeiro passo. Dentro deste esquema, eles pensam que seria importante tomar conhecimento de encarnações anteriores; forçam as circunstâncias nesta direção por meio de técnicas

de regressão e hipnose, mas isto não é aconselhável, principalmente para mentes com problemas psíquicos não estabilizados, porque estas pessoas não suportariam reviver uma situação muito trágica de uma antiga existência, que poderiam levá-las à loucura.

Filha dos Senhores da Verdade e *Governador da Balança*, título do Arcano XI do Tarot, a Justiça, mostra que nada escapa do *Livro Individual da Vida* e que cada ser compensará, a seu devido tempo, em condições adequadas, o que acumulou de negativo.

O portal deste Caminho mostra uma jovem coroada sentada em um trono entre duas colunas , com a parte superior da face coberta. Empunha na mão direita uma espada dirigida para cima, na mão esquerda uma balança de dois pratos. Esta carta simboliza a Virtude, a Retidão, Equidade, Justiça e Sinceridade. A jovem é comparada com MAAT, a deusa da Justiça absoluta.

A Passagem pelo Portal de LAMED

Lamed é considerado o "Caminho da Justiça Divina". A passagem pelo Portal de Lamed se dá todas as vezes que nos deparamos com as escolhas e os resultados das escolhas que fazemos.

Os Mistérios de Lamed

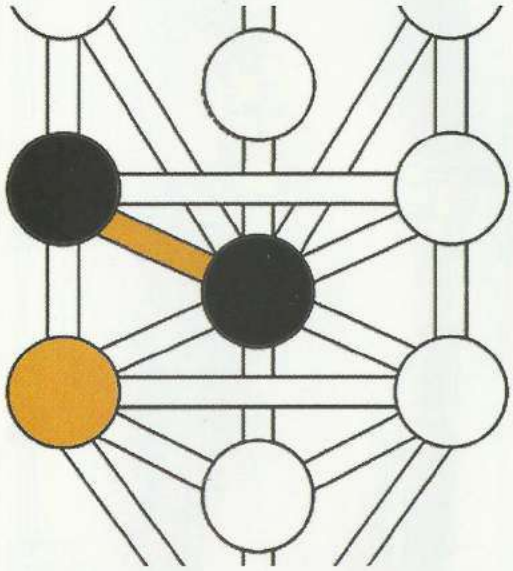
No misticismo judaico, como o topo da letra Lamed se eleva sobre as outras letras em sua posição central (veja imagem abaixo), os Sábios dizem que ela representa o *Melekh Hamelakhim* (o Rei dos Reis). Esta ideia é apoiada na ideia de que a letra precedente significa *Kisei Hakavod*, (o trono de Glória), e a letra seguinte está para Malkhut, (Reino). Os sábios também apontam que as três letras centrais (Kaph-Lamed-Mem) soletram a palavra *Melekh*, (Rei).

O significado original da Lamed, provavelmente, era "para picar, ferroar, incitar, aguilhoar," como um pastor pode agulhar o gado para executar alguma ação. Daí a antiga gráfica da letra foi a de vara ou aguilhão, representando a autoridade. O nome hebraico da própria letra, lamed, vem da raiz *lamad* que significa "aprender" ou "ensinar", o que ocorre pela primeira vez em Deuteronômio 4:1

É curioso perceber que a raiz de "aprender"/ "ensinar" tenha a mesma ideia contida em "guiar"/"bater com um aguilhão" para colocar nos eixos as ovelhas e o gado.

LAMED-MEM-DALETH

A Letra Lamed se soletra LAMED-MEM-DALETH, que também escreve "Lamad" (Treinar, Aprender, Ser Treinado, Instruir e Ensinar) e quando escrito L*imud* significa "Discípulo".



Isto fica evidente quando observamos a estrutura da Árvore da Vida, onde HOD, a Razão, forma o vértice do triângulo onde LAMED é a base.

א ב ג ד ה ו ז ח ט י כ ל מ נ ס ע פ צ ק ר ש ת

כִּסֵּא הַכָּבוֹד מַלְכוּת

מֶלֶךְ הַמְּלָכִים

As três letras centrais do alfabeto hebraico soletram KAPH, LAMED e MEM, que formam a palavra Melekh (Rei).

HOD irradia através da Gramática, da Retórica e da Lógica todos os elementos primordiais que construirão as bases do aprendizado, da instrução e do debate.

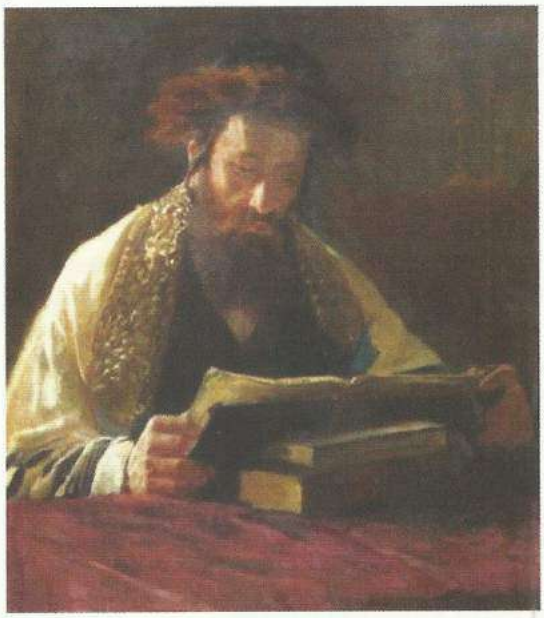
Rabi Akiva (50-135 DC) disse ter notado que a ortografia de Lamed pode ser vista como um acrônimo para a frase "*Lev meivin da'at*", que significa "*um Coração que compreende o Conhecimento*".

Em outras palavras, o objetivo de aprender e ensinar (LAMED) é o conhecimento do coração. Além disso, uma vez que é a única letra que se permitiu ascender acima das outras letras em escritos sagrados, Lamed representa a proeminência de aprendizagem e compreensão para o coração de um Mago.

Obs: De acordo com o misticismo judaico, o valor numérico da frase "*Lev meivin da'at*" é o mesmo que a frase "*o Coração de Eva*", sugerindo que o coração da mulher é essencial para uma compreensão completa da realidade.

Binah-Lebab

Em hebraico, a palavra para Coração começa com Lamed. Uma expressão comum entre os Cabalistas é a *Binah-Lebab* que significa "Conhecer com o Coração". Em Inglês "*Know by Heart*" ou em português: "*Saber de Cor*". Aqui temos o mais profundo conhecimento que um estudante ou professor pode ter. Quando o conhecimento ultrapassa os limites de HOD, o intelectual, e passa a ter uma vivência real de coração, o Entendimento de BINAH, que é aprendido, vivido e praticado.



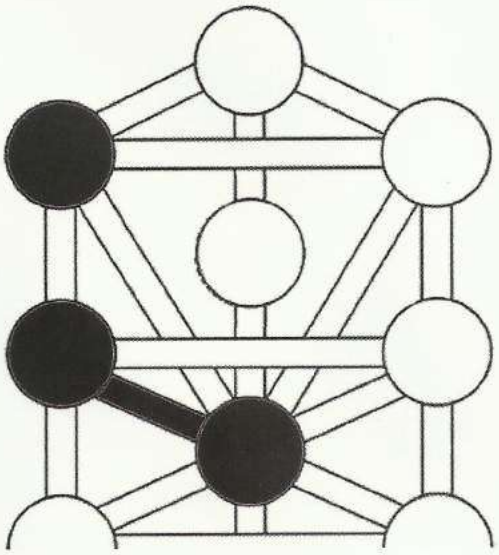
O Rabino estudando a Torah, 1750

Este tipo de aprendizado só é possível através da vivência do que se estuda; da prática e da constante expansão dos seus limites (BINAH). Aqui, o "eterno estudante" busca aprender com o coração ao invés do intelecto. É o tipo de aprendizado que somente uma vida inteira de devoção pode proporcionar.

Todos nós em nossas vidas já nos deparamos com dois tipos de intelectuais: aqueles que somente estudaram através de livros e decoraram o significados das palavras e textos, e aqueles que verdadeiramente sabem ensinar, porque amam aquilo que conhecem e aprendem.

É por este motivo que dizemos que a Kabbalah precisa ser vivenciada e que é impossível aprender apenas lendo e tentando decorar as definições de cada Letra, cada Caminho ou cada combinação. O Hermetismo é uma filosofia de vida a ser desfrutada, vivida com o coração, e não apenas com a mente.

Em outras palavras, um verdadeiro *Talmid* (estudante ou aluno) não é aquele que é totalmente livresco (estudioso) e sem atos de justiça que acompanham o seu aprendizado. Isto é ecoado nas famosas palavras de Simão o Justo, que disse que o mundo está em cima de três coisas: sobre a Torah, na Adoração e sobre os *Atos de Amor*.



BINAH também é um dos vértices de LAMED dentro da Geometria Sagrada e, talvez, o mais importante.

A Torre Flutuando nos Céus

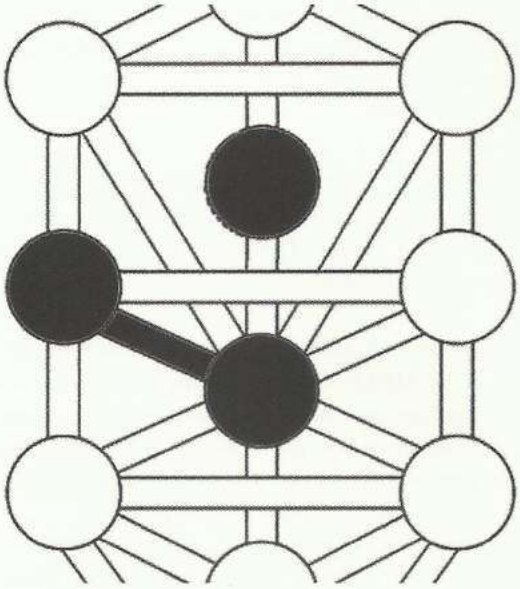
Os sábios Cabalistas se referem a Lamed, por usar características únicas de estar acima da linha superior das outras letras, como "*Uma Torre flutuando no Ar*", como a expressão do amor e devoção aos conhecimentos divinos. Esta aspiração em aprender e vivenciar faz com que a metáfora da Torre que flutua represente aquele conhecimento que está sobre o senso comum, que desafia todas as leis das preocupações mundanas (a gravidade, por exemplo!)

Em muitas e muitas lendas aprendemos que o Reino dos Céus está acima, nas nuvens, flutuando, impossível de ser atingido pelos simples mortais. A Morada dos Deuses, seja Aasgard, os Vimanas ou até mesmo Laputa, flutua acima das capacidades humanas.

Ao contrário das Torre do Ego (que serão devoradas em PEH), a Torre Celestial está acima dos relâmpagos de YOD, pois foi construída a partir da Essência e da Verdadeira Vontade.

O Castelo nas Nuvens

Uma das histórias infantis mais conhecidas de todos os tempos é a *João e o Pé de Feijão*. Ela ilustra a ideia de que grandes riquezas estão guardadas em castelos no topo das nuvens.



Lev Meivin Da'at, que significa "um coração que compreende o conhecimento". Uma vez que o aprendizado em LAMED está enraizado na alma do estudante, torna-se parte integral de seu conhecimento (DAATH).

Assim como a letra LAMED se eleva acima das outras letras do alfabeto, o conhecimento da Kabbalah eleva o Reino (MALKUTH) do Cabalista acima das nuvens do pensamento comum e profano.

Um Castelo flutuando nas nuvens, por Izzy Hill (2013)

A história conta que um menino, chamado João, vai ao mercado a mando de sua mãe com o fim de vender uma vaca. Quando a criança chega ao mercado, um estranho lhe propõe cinco feijões mágicos em troca do bovino. Barganha aceita, retorna para casa com os grãos no bolso. Sua mãe se enfurece pela clara instrução de vender a vaca ter sido ignorada. Fora de si, ela joga os feijões pela janela, que caem na terra ao lado da casa deles.

Enquanto João dorme, os feijões germinam e dão origem a gigantes pés de feijão despontando no céu. Ao acordar, o menino escala o colossal feijoeiro e encontra um belíssimo castelo acima das nuvens, lugar habitado por um gigante que se alimenta de gente.

Protegido pela esposa do grandalhão, João consegue fugir, após surrupiar uma sacola de moedas de ouro. Retorna no dia seguinte para furtar a galinha dos ovos de ouro do gigante e novamente escapa ileso. No terceiro dia, João escala o feijoeiro de novo e tenta roubar uma harpa de ouro. Dessa vez, o gigante persegue João, mas o menino consegue descer o pé de feijão mais rapidamente e o corta com um machado.

O Cajado e as Serpentes

Lamed como o cajado dos guias e dos sábios pode ser visto na Bíblia no episódio em que Moisés e Aarão tentam convencer o faraó a deixar os hebreus serem libertos no Egito, no mito de Moisés.

"E o Senhor falou a Moisés e a Arão, dizendo:

Quando Faraó vos falar, dizendo: Fazei vós um milagre, dirás a Arão: Toma a tua vara, e lança-a diante de Faraó; e se tornará em serpente.

Então Moisés e Arão foram a Faraó, e fizeram assim como o Senhor ordenara; e lançou Arão a sua vara diante de Faraó, e diante dos seus servos, e tornou-se em serpente.

E Faraó também chamou os sábios e encantadores; e os magos do Egito fizeram também o mesmo com os seus encantamentos.

Porque cada um lançou sua vara, e tornaram-se em serpentes; mas a vara de Arão tragou as varas deles".

Êxodo 7:8-12

A serpente, ou TETH, é o símbolo da Força e do Conhecimento entre os sábios e simbolicamente, a serpente de Aarão ter devorado a dos Magos do Egito diz que o conhecimento e sabedoria de Aarão eram superiores aos dos sábios egípcios.

Aarão transforma seu cajado em serpente (1860)

O Rei Salomão

Salomão é um personagem da Bíblia, filho de Davi e tornou-se o terceiro rei de Israel. Subiu ao Trono com 20 anos, era sábio e respeitado por todo o país. Tão sábias foram as suas sentenças que 30 séculos depois de seu reinado, a expressão "Justiça de Salomão" era usada e exprimia os sentimentos de imparcialidades, é o que o primeiro Livro de Reis descreve em seu capítulo 3.

Salomão herdou de seu pai um reino extenso, que ia do rio Eufrates até a fronteira egípcia. Reinou de 970 a 930 AC. Consolidou seu reino ao casar com a filha de um faraó e ao firmar um tratado comercial com Hiram, rei da cidade fenícia, Tiro.

Diz a Bíblia que Salomão pronunciou 3 mil sentenças, "*vinham todos os povos para ouvir sua sabedoria*". E que tratava todos com igualdade. Até das terras mais distantes vinham nobres e príncipes em busca de seus conselhos. Entre as visitas famosas, consta a da Rainha de Sabá, cuja história é repleta de mistérios. Supõem os historiadores que ela tivesse reinado numa região Africana às margens do mar Vermelho. Os etíopes acreditam que seus imperadores são descendentes de Salomão e Sabá.

Salomão organizou o país, dividiu em regiões e criou uma rede de transportes. Na desértica região de *Neguev*, estabeleceu uma mina de cobre (as "Minas do Rei Salomão"). À margem do Mar Morto ele explorava sal. Construiu o porto de Asion-Gueber, próximo de Eliat, para comercializar com a Arábia a Etiópia e a Índia. Várias ruínas encontradas por arqueólogos confirmam a passagem de Salomão nessa região.

Salomão tinha um enorme palácio em Jerusalém e residência de verão nas montanhas do Líbano. Seu trono era de marfim adornado com ouro. Segundo a Bíblia, "*Todos os copos do rei eram dourados*". "*Teve 700 mulheres, desposou filhas de príncipes moabitas, edomitas, hititas e de outros povos que cercavam Israel e Judá*". A sua grande obra foi a edificação do Templo de Jerusalém, que deve ter começado em 959 AC. e só terminou sete anos depois.

O Julgamento de Salomão

No primeiro livro dos Reis.3:16-28, presenciamos o Rei Salomão, rei considerado sábio, julgando a causa de duas mulheres. Esta é, talvez, sua alegoria mais importante. Estas mulheres moravam juntas, eram prostitutas, ambas haviam tido filho recentemente.

Salomão recebe a Rainha do Saba, por Edward Poynter (1890)

"Então vieram duas mulheres prostitutas ter com o rei, e se puseram diante dele.

E disse-lhe uma das mulheres: Ah, meu senhor! Eu e esta mulher moramos na mesma casa; e tive um filho, estando com ela naquela casa.

E sucedeu que, no terceiro dia depois de meu parto, também esta mulher teve um filho. Estávamos juntas; nenhuma pessoa estranha estava conosco na casa; somente nós duas estávamos ali.

Ora, durante a noite morreu o filho desta mulher, porquanto se deitara sobre ele.

E ela se levantou no decorrer da noite, tirou do meu lado o meu filho, enquanto a tua serva dormia, e o deitou no seu seio, e a seu filho morto deitou-o no meu seio.

Quando me levantei pela manhã, para dar de mamar a meu filho, eis que estava morto; mas, atentando eu para ele à luz do dia, eis que não era o filho que me nascera.

Então disse a outra mulher: Não, mas o vivo é meu filho, e teu filho o morto. Replicou a primeira: Não; o morto é teu filho, e meu filho o vivo. Assim falaram perante o rei.

Então disse o rei: Esta diz: Este que vive é meu filho, e teu filho o morto; e esta outra diz: Não; o morto é teu filho, e meu filho o vivo.

Disse mais o rei: Trazei-me uma espada. E trouxeram uma espada diante dele.

E disse o rei: Dividi em duas partes o menino vivo, e dai a metade a uma, e metade a outra.

Mas a mulher cujo filho em suas entranhas se lhe enterneceram por seu filho), e disse: Ah, meu senhor! dai-lhe o menino vivo, e de modo nenhum o mateis. A outra, porém, disse: Não será meu, nem teu; dividi-o.

Respondeu, então, o rei: Dai à primeira o menino vivo, e de modo nenhum o mateis; ela é sua mãe.

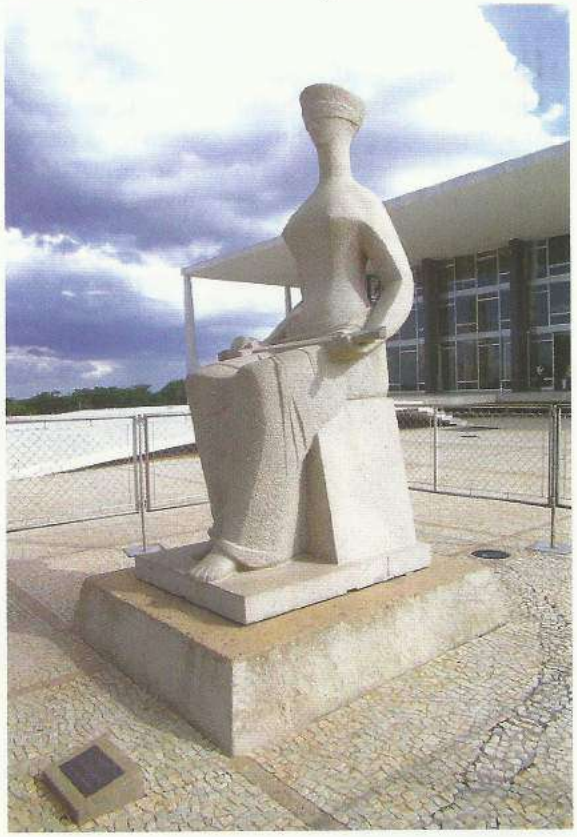
E todo o Israel ouviu a sentença que o rei proferira, e temeu ao rei; porque viu que havia nele a sabedoria de Deus para fazer justiça".

1 Reis 3,16-28

Justiça

Justiça é um conceito abstrato que se refere a um estado ideal de interação social em que há um equilíbrio razoável e imparcial entre os interesses, riquezas e oportunidades entre as pessoas envolvidas em determinado grupo social. Trata-se de um conceito presente no estudo do direito, filosofia, ética, moral e religião. Suas concepções e aplicações práticas variam de acordo com o contexto social e sua perspectiva interpretativa, sendo comumente alvo de controvérsias entre pensadores e estudiosos.

Em um sentido mais amplo, pode ser considerado como um termo abstrato que designa o respeito pelo direito de terceiros, a aplicação ou reposição do seu direito por ser maior em virtude moral ou material. A justiça pode ser reconhecida por mecanismos automáticos ou intuitivos nas relações sociais, ou por mediação através dos tribunais, através do Poder Judiciário.



Escultura "A Justiça", de Alfredo Ceschiatti, em frente ao Supremo Tribunal Federal, em Brasília, no Brasil. Segue a tradição de representá-la com os olhos vendados, para demonstrar a sua imparcialidade, e a espada, símbolo da força de que dispõe para impor o direito. Algumas representações da justiça possuem, também, uma balança, que representa a ponderação dos interesses das partes em litígio.

Na Roma Antiga, a justiça era representada por uma estátua, com olhos vendados, visa seus valores máximos onde "todos são iguais perante a lei" e "todos têm iguais garantias legais", ou ainda, "todos têm direitos iguais". A justiça deve buscar a igualdade entre os cidadãos.

Justiça também "*é uma das quatro virtudes cardinais*" (Justiça/LAMED, Fortaleza/TETH, Prudência/YOD e Temperança/SAMEKH), e ela, segundo a doutrina da Igreja Católica, consiste "*na constante e firme vontade de dar aos outros o que lhes é devido*".

Alekto, Megera e Tisífone

As Fúrias, ou Erínias são deusas vingativas que perseguiam implacavelmente suas vítimas, dia e noite sem cessar, portando uma tocha em cada mão para com elas iluminar seu caminho e oferecer a "*Purificação pelo Fogo*" àqueles que pecaram sujando as mãos com o sangue da própria família.

Ela é uma das três Fúrias: as Eríneas, que são **Alekto** (a Implacável), **Tisífone** (o Som do Açoite) e **Megera** (a Grandiosa). Quando da morte de Urano, castrado por seu filho Chronos (Saturno), as últimas gotas de sangue e esperma que foram derramadas do céu (Urano) também fecundaram a terra seca e um tornado se formou. A poeira levantada pelo vento se reuniu e dela emergiram três deusas raivosas, que juraram vingar a morte do pai. "*As Terríveis Cadelas Furiosas*"!

Seu poder é tão imenso que até mesmo os deuses as temiam. Foram subjulgadas por Atenas e passaram a servir ao Estado como agentes da justiça após a peça Oresteia.

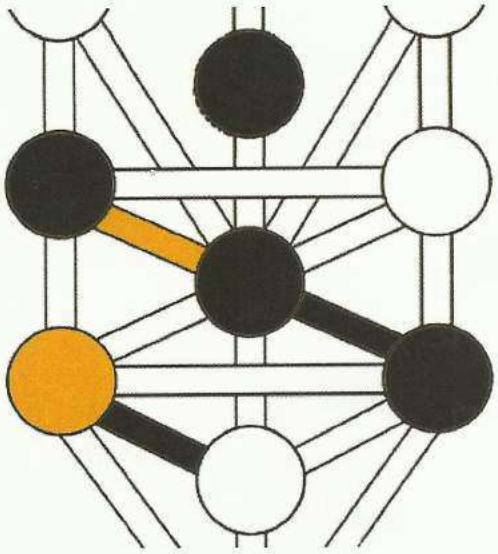
Oresteia

O tema da Oresteia é a maldição que recai sobre os filhos de Atreu. Instigado por sua mãe, Hipodâmia, que tinha medo que os filhos perdessem o trono para seu enteado, Atreu e seu irmão Tiestes assassinam o seu meio-irmão, Crisipo.

Banidos pelo pai, Pélope, os irmãos se refugiam em Micenas, onde são acolhidos pelo rei Euristeu, que ao morrer em batalha deixa o trono para que disputem os irmãos. Ao perder a disputa pelo trono, Tiestes é banido de Micenas por seu irmão Atreu.

Atreu, ao descobrir que sua esposa Aerópe era amante de seu irmão, o convida para um banquete em que serve os membros de seus próprios filhos. Tiestes horrorizado, amaldiçoou Atreu e seus filhos. Por este crime, terrível aos olhos dos deuses e dos homens, toda a sua descendência será punida, sucedendo-se os crimes e as tragédias no seio dos Átridas.

O Remorso de Orestes, por William Adolphe Bouguereau (1862)



A Justiça perfeita pressupõe um Conhecimento total de todos os fatos relativos ao que se está sendo julgado e é um processo de contínuo aprendizado. Utiliza-se as correlações e regras racionais descritas em RESH para se elaborar as Leis. A partir da formulação de novas leis baseadas na verdade, vemos em NUN que estes pressupostos serão testados e avaliados e tudo aquilo que for verdadeiro se manterá e fortalecerá ainda mais o conjunto de Leis e estas Leis serão as guias para a execução da Justiça.

Para isso é necessário o conhecimento de todas as formas e conteúdos das leis (HOD) e o acúmulo constante desse conhecimento em DAATH. Note que esta estrutura também pode (e deve) ser usada no processo de Aprendizado e do Método Científico.

No entanto, após o ciclo da justiça sangrenta nas duas primeiras peças - com os Átridas fazendo jorrar o sangue dos Átridas - segue-se a justiça conciliadora de Palas Atena, que, na tragédia Eumênides, julga o crime de Orestes de forma conciliadora, apaziguando as Erínias e terminando o ciclo de morte e vingança.

Alguns autores procuraram ver aqui um traço do patriotismo de Ésquilo, ao procurar afirmar a Justiça Ateniense, provinda de Atena, a sábia filha de Zeus, associando-a ao papel de Atenas como principal cidade do Mundo Grego. A primeira e segunda parte da peça, que narram os crimes de vingança, se passam em Argos, enquanto a terceira parte, que trata do julgamento dos crimes cometidos, se passa em Atenas, fazendo referência não só ao patriotismo, mas ao mundo civilizado.

O Vizir e o Conselheiro do Rei

Um vizir era um ministro e conselheiro de um sultão ou rei da antiga Pérsia e, posteriormente, de um país islâmico. O termo significa "ajudante".

O Rei e o Vizir. Peças do século XVIII

A figura do vizir tem sua origem na antiga Pérsia e foi adotada pelo Califado abássida a partir da conquista do Império Sassânida pelos muçulmanos no século VIII. Nesses primeiros tempos os mais importantes vizires foram os Barmecidas, uma família persa cujos membros foram os principais conselheiros e administradores durante o governo dos primeiros califas abássidas.

Enquanto o califa era rodeado de pompa e tornava-se um ser misterioso, era o vizir que cumpria as ordens do soberano, mantendo o monarca distante da execução de tarefas administrativas. Ao mesmo tempo, o vizir assumia a responsabilidade dos atos de governo e preservava a reputação do califa ou sultão, que era o governante temporal e espiritual da comunidade.

Conselheiros e Professores

O mesmo princípio apresentado no gráfico acima pode ser utilizado para todo tipo de aprendizagem ou escola teórica. RESH determina o método a ser estudado e compreendido de leis e o trabalho de LAMED consiste em aplicar estas leis, daí a correlação entre o cajado do pastor que guia as ovelhas e a palavra do professor que guia os discípulos.

Embaixadores e Diplomatas

Um Embaixador é o funcionário diplomático de mais alto nível acreditado junto a um Estado estrangeiro ou organização internacional, encarregado de chefiar a missão diplomática de seu país que ostente a classificação de embaixada ou delegação, ou seu equivalente. Detém plenos poderes para representar o seu país e, em geral, para celebrar tratados entre o Estado que representa ("Estado acreditante") e o Estado que o acolhe ("Estado acreditado").

Os chefes de missão diplomática acreditados junto a organizações internacionais costumam denominar-se representantes permanentes, embora na prática também possam ser chamados de embaixadores. Os chefes de missão diplomática entre os países denominam-se altos comissários e os embaixadores da Santa Sé denominam-se Núncios Apostólicos.

Um embaixador pode ser residente, quando reside no território do Estado acreditado, ou não-residente, quando representa seu país perante mais de um Estado, residindo em um deles.

O embaixador dá início a suas funções quando entrega ao chefe do Estado acreditado as suas credenciais, um documento assinado pelo chefe do Estado acreditante que indica a classe do chefe da missão e pede que este seja reconhecido oficialmente.

Todo ato de negociação, diplomacia ou entendimento envolve as qualidades de LAMED, pois significa compreender o que você ou o que a parte que você representa deseja, compreender o que as outras partes na mesa de negociações desejam e conseguir chegar a um resultado que seja o melhor para todas as partes envolvidas dentro dos interesses de cada grupo.

A letra LAMED é desenhada através da junção de um KAPH e de um VAV, indicando que o processo de guiar, ensinar e negociar consiste em estender a palma da mão para aquele que está à mesa conosco, ao mesmo tempo em que pregamos (VAV) nossas ideias e conhecimentos. É uma escolha de símbolos muito interessante, se lembrarmos da cena onde Jesus é pregado na cruz através das palmas das mãos também.

Nunca devemos nos esquecer que LAMED conecta GEBURAH a TIFERET, portanto também rege todos os aspectos de guerra e conflito, que podem ou não chegar a um entendimento e beleza. O VAV pode

O Presidente Underwood estende a mão ao presidente Viktor Petrov, em House of Cards.

muito bem significar o "pregar" no sentido de propagar uma ideia, ou o sentido mais bélico de "pregar" a mão que está estendida.

A palavra *Keli*, em hebraico (Kaph-Lamed-Yod) significa "Vaso", "Jarra"ou "Condutor" ou ainda "Aquele que conduz", no sentido que aquele recipiente está carregado com alguma outra substância mais valiosa (como uma jarra de vinho onde a jarra não é valiosa, mas o vinho que está dentro daquela jarra SIM).

Embaixadores, Professores e Juízes representados como garrafas (Keli). A metáfora de que por fora são todos iguais e frágeis em uma guerra, mas por dentro podem carregar líquidos de valores imensuráveis. Assim também é a pessoa que possui o conhecimento.

Karma

Karma é um termo Sânscrito que originalmente significava "Ação". O karma é a lei universal de causa e efeito que governa as ações intencionais. De acordo com ela, todos os atos intencionais produzem resultados, que mais cedo ou mais tarde serão sentidos por quem realizou a ação.

Podemos entender o Karma como um grande mecanismo de ação e reação de diplomacias divinas, além do ego e das escolhas egóicas que transcendem o Plano Material.

Boas ações produzem efeitos kármicos positivos, ao passo que os efeitos kármicos das más ações são negativos. Essa lei opera em vários níveis: assim como os indivíduos têm karma, também têm karma grupos e sociedades, países e até mesmo o planeta Terra como um todo, tem um karma que pertence a todos os seres sencientes que o habitam.

Aliás, para ser mais específico, não é exatamente correto dizer que algo ou alguém "tem" um Karma, uma vez que o Karma é uma lei. Entretanto, é mais fácil falar do assunto desse modo, evitando frases longas que seriam tecnicamente mais precisas. Dizendo que alguém "tem" um karma, queremos dizer que sua vida está condicionada pela lei do karma, isto é, que as circunstâncias presentes devem ser compreendidas como o resultado de seu comportamento passado.

Aleister Crowley chamou este Caminho de "Ajuste", representando-o em uma Enorme Balança Celestial na qual as letras Alfa e Ômega eram pesadas. O resultado que cada um recebe é o resultado da diferença de peso entre a situação antes e depois das suas ações.

O conceito de karma é fundamental em todas as escolas do budismo e em todas as interpretações do Darma. É impossível compreender o budismo sem entender esse conceito em sua totalidade. O Buda classificou o karma humano em três tipos:

- *karma gerado pelo corpo;*
- *karma gerado pela fala;*
- *karma gerado pela mente.*

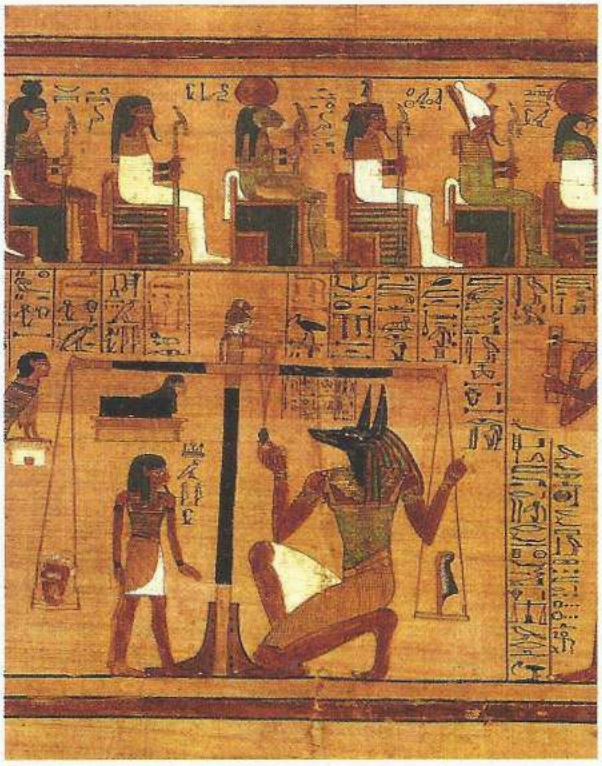
Todas as ações intencionais do corpo, da fala e da mente geram resultados kármicos, que ocorrerão, inevitavelmente. Nem mesmo um Buda pode alterar a lei do karma. Para a maioria das pessoas, o karma funciona por repetições cíclicas. Determinada ação proposital gera um determinado resultado kármico, ao qual a

pessoa reage, o que leva a outro resultado kármico e assim sucessivamente. Desse modo, uma vida vai sendo construída conforme as reações da pessoa às condições que ela mesma cria. Reagindo ao próprio karma tantas e tantas vezes, vamos nos atolando na ilusão.

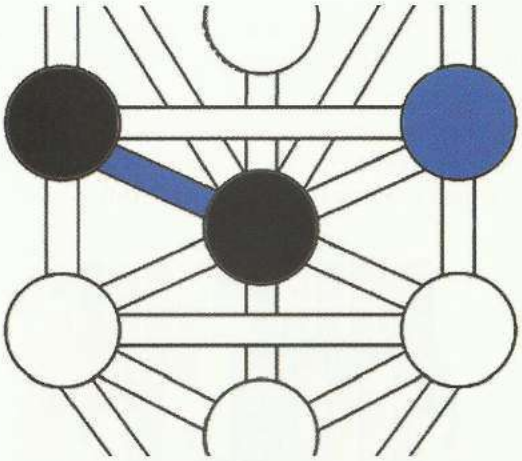
O Buda disse que o ciclo de nascimento e morte é uma ilusão à qual nos aferramos porque não conseguimos ver além dele. Ou seja, não sabemos como escapar desse ciclo porque não compreendemos seu funcionamento. Mais do que qualquer outra coisa, é a lei do karma que mantém os seres sencientes presos nesse ciclo. E, mais do que qualquer coisa, é a Lei do Karma, se for bem compreendida, que levará os seres sencientes a se libertar do ciclo de nascimento e morte.

Para os fins desta discussão, "mau" é aquilo que prejudica os seres sencientes, ao passo que "bom" é o que os auxilia. Más ações geram mau karma. Ações perversas produzem karma tão negativo que levam a pessoa a nascer em um dos três planos mais baixos da existência (os mundos do inferno, dos espíritos famintos e dos animais). O bom karma leva ao renascimento como ser humano ou celestial.

Karma é a força que "*nos obriga a nascer, mesmo que não queiramos, e a morrer, mesmo que não queiramos*". Quando se fala do ciclo de nascimento e morte, é importante lembrar que não é "você" que vai e volta nesse ciclo, e sim o seu karma. A ilusão alimenta-se de si própria através da lei do karma.



Anúbis pesando o coração na Balança de Maat

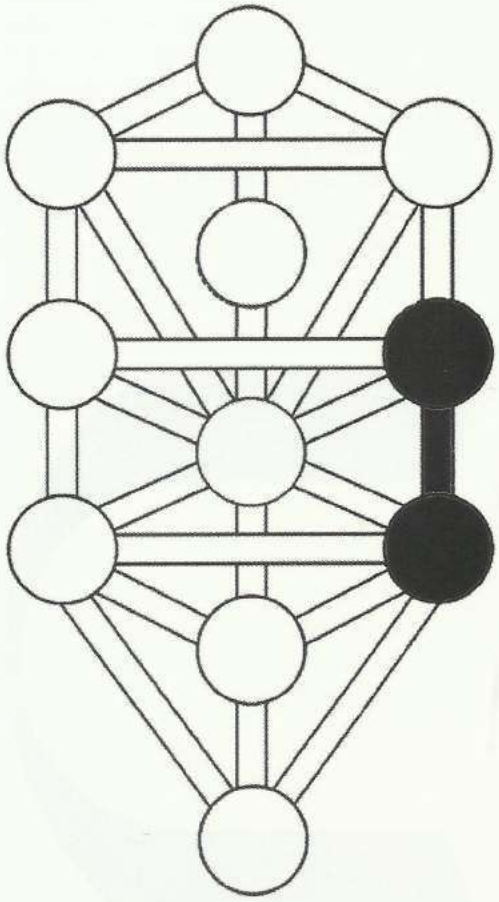


O karma é a Justiça Superior, organizada por forças que estão além do ego arbitrário.

A prática budista coloca muita ênfase nas boas ações, pois são as boas ações que, praticadas hoje, estabelecerão o alicerce de nossas vidas futuras. A maneira correta de compreender o karma é não se preocupar com o que se está recebendo hoje, mas com o que se está fazendo hoje.

O karma é como o vento. O bom karma sopra os seres sencientes para locais aprazíveis, onde experimentarão a alegria. O mau karma sopra os seres sencientes para lugares desagradáveis, onde experimentarão o sofrimento.

KAPH



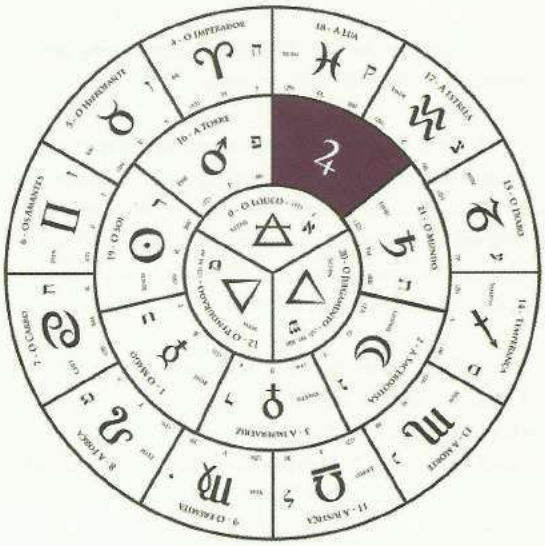
Título: O Pai de Todos.
Inteligência: Inteligência Conciliatória.
Posição: Une as Sephiroth Chesed a Netzach.
Significado: Ovo.
Valor Gemátrico: 20.
Anjo: Tzadkiel.
Qliphoth: Kurgasiax.
Runa: Jera.
Cor: Violeta.
Incenso: Açafrão.
Animais: Águia.
Seres lendários: Íncubbus, Nightmares.
Pedras: Ametista, Lapis-Azuli.
Plantas: Figo, Arnica, Thyme.
Árvore: Holly.
Correlação: Júpiter.
Arcano do tarot: A Roda da Fortuna.
Correspondência no corpo humano: sistema digestivo.
Doenças: Gota.
Poderes: Poderes de Controle Político e Social.
Símbolos: Cetro.
Rituais: o Estudo do Karma e Reencarnação.

Descrição

O Caminho 21° é da INTELIGÊNCIA CONCILIATÓRIA E DA RECOMPENSA e é chamado assim porque recebe a influência divina que flui dentro dele e de suas bênçãos sobre tudo e cada existência.

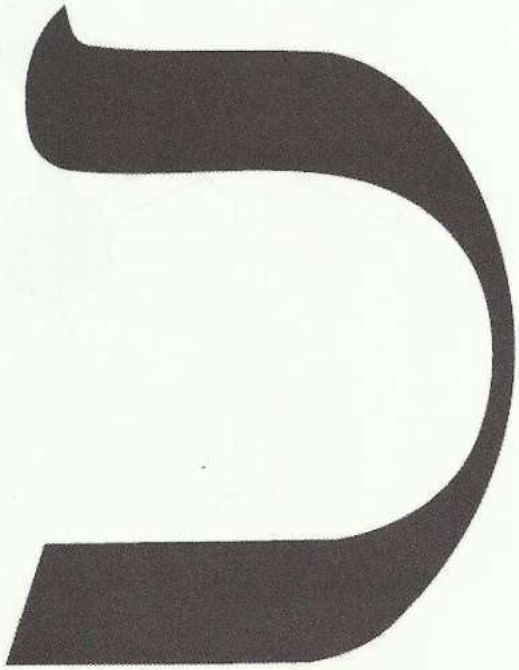
A trajetória deste Caminho se realiza por intermédio do misticismo da natureza e das artes, considerados em seus mais puros e mais elevados aspectos, fundados em uma fé natural cuja inspiração vem da beleza e harmonia do Logos refletidos no Universo. São as mais espiritualizadas Emoções de Netzah que levam ao caminhante desta senda rumo às imagens abstratas de Chesed, impresso pela ação do Logos.

O aspecto governamental de CHESED se vincula ao domínio das Emoções Instintivas, paixões que vêm das forças de NETZACH. A iniciação de Chesed libera o Iniciado das limitações das Esferas, da ilusão dos níveis inferiores.



O planeta Júpiter dá o significado espiritual deste Caminho, indiretamente vinculado com o elemento fogo; se refere às características governamentais impondo um domínio tranquilo, sábio e pacífico.

Este planeta é considerado pela Astrologia, "*A Grande Fortuna.*" É um princípio de afirmação, coesão, conciliação que bem caracteriza a teoria deste Caminho - *Senhor das Forças da Vida* - título do Arcano X, a Roda da Fortuna. Este Arcano é figurado como uma roda presa por um eixo central. O gênio do bem está à direita que faz um esforço para alcançar o ponto mais alto; à esquerda, o gênio do mal se precipita abaixo. No alto da roda, a esfinge se equilibra com uma espada entre as garras.

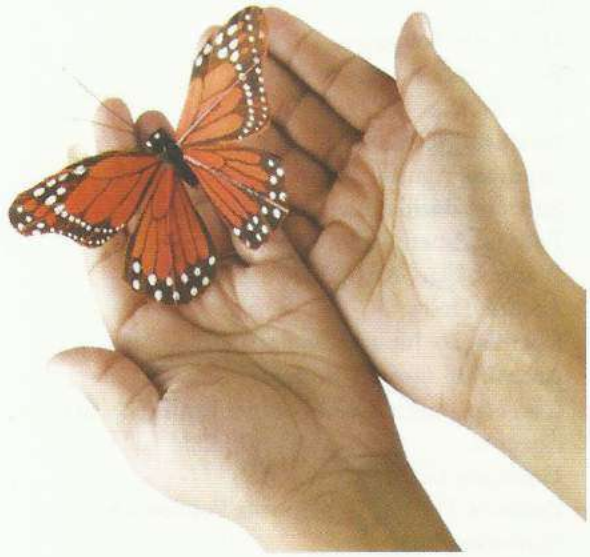


O Formato da letra KAPH representa uma tenda ou cobertura, o ato de cobrir ou de proteger.

A letra Kaph simboliza a palma da mão no ato de tomar alguma coisa e a reter, o que é harmonizado com o sentido do Texto Yetzirático; também tem o significado de assimilação, afinidade, molde de objetos. Esotericamente representa a vida refletida e passageira pregadas na cruz da matéria física.

A Roda da Fortuna se relaciona com a lei ciclica dos nascimentos e mortes, como também a *Roda das Reencarnações*, outro título do Arcano X, em outras versões do Tarot. O impulso brusco ou gradual da Individualidade sobre a Personalidade na procura do Gral Sagrado, também é cíclico. Esta busca, na maioria das vezes, consiste em algo que sabe interiormente, mas não sempre externamente. Surgem Ideias e aspirações que induzem o ser ao interesse metafísico.

A tendência da Individualidade, bem como a da Personalidade, é escapar da dor e frustrações que a vida terrestre frequentemente proporciona. Muitas divergências nascem desta tentativa de fuga do renascimento, temendo a vida física. Pelas experiências chegadas de Personalidades sucessivas, a Individualidade vai desenvolvendo maior capacidade para corrigir sua imagem desviada em Chesed, a retificando e a aproximando ao ideal divino por ela, porque é percebido como Deus a vê.



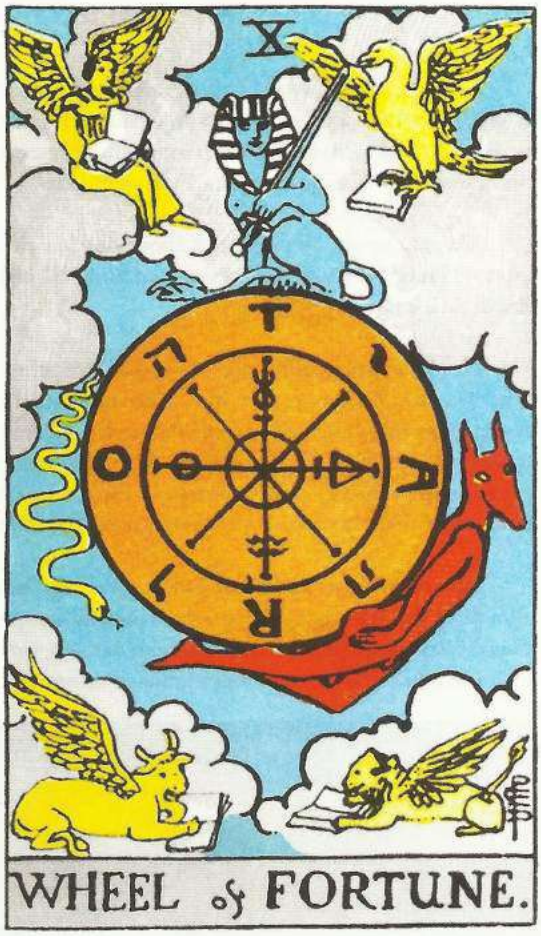
As Palmas das mãos protegem as coisas mais delicadas da natureza, da mesma maneira que as Palmas de Deus protegem aqueles que nele depositam sua fé.

A finalidade da busca é a de preparar ao iniciado não só para a vida mundana, mas também para a espiritual, para o serviço e colaboração no Plano do Logos.

As Mônadas, ao entrar na evolução, vieram como um objetivo, um destino que no momento a Personalidade não conhece; isto significa que tem uma função a realizar no Grande Trabalho.

Quando a aura (YESOD), tecnicamente chamada *Esfera de Sensação*, se apresenta mais brilhante, o indivíduo começa a ser observado e auxiliado pelos Mestres da Sabedoria. O Mestre não é procurado, ele aparece para juntar o maior número possível de pessoas capazes de desempenhar um papel no Plano Divino. O relacionamento vertical entre o aluno e o Mestre, personalidade e Individualidade, leva ao verdadeiro

significado do sacerdócio, e o objetivo da magia inteira é agir como um canal das fontes cósmicas e um serviço desinteressado pelo próximo, empregando nisso todos os seus talentos e capacidades.



A Roda da Fortuna indica todas as etapas do ciclo do ano, do dia e da noite, das semanas, dos meses, dos anos, das colheitas e dos aniversários.

A Individualidade ainda não realizada fora, sonha com as suas aspirações não completadas; deste modo fabrica o seu carma. É como também sonha e projeta a Personalidade. Os sonhos correspondem ao conteúdo do inconsciente da Individualidade, que precisa iluminar seu inconsciente para assim retificar e compensar suas imperfeições. É o destino da Individualidade adquirir experiências do plano terrestre. Por isso o plano físico, chamado maia, é do mais alto interesse para o homem; neste nível pode ser levado a cabo e verificar o que é acreditado em outros planos.

O plano físico, por ser o mais simples, sem muitas modificações como o emocional e o mental, se presta por excelência para a ação experimental. Se não fosse o plano físico, você não poderia verificar o que é acreditado no plano mental. É necessário, pois aprender a dominar a matéria física. Este é o plano em que há liberdade de ação maior onde, porém, o sofrimento é mais intenso. Aceitando certos acontecimentos e tendo um bom sentido para introduzir na vida mudanças, o ser estará em condições de prosseguir o seu Caminho sem muitos acidentes ou tristezas. Não se opor ao que considera maligno, que é a chave.

A Passagem pelo Portal de KAPH

KAPH é considerado o "*Caminho da Roda da Fortuna*". A passagem pelo Portal de Kaph se dá todas as vezes que nos deparamos com os ciclos que se abrem e se fecham em nossas vidas.

Os Mistérios de Kaph

No misticismo judaico, a letra Kaph é a décima-primeira letra do Aleph-Beit, tendo o valor numérico de 20. O pictograma para Kaph parece uma palma de uma mão, enquanto que a escrita hebraica clássica é constituída de uma linha inclinada que lembra uma coroa sobre a cabeça de um rei prostrado. Kaph é a primeira das "letras duplas" no hebraico, tendo ambos uma forma "mediana" e uma forma final (Sofit).

A letra Kaph é soletrada na forma de KAPH-PEH. Os judeus possuem um ditado que diz "*As bênçãos recairão sobre a cabeça dos justos, e a violência cobrirá a boca dos impuros*" (Provérbios: 10,6).

Hamsa, a Palma de Deus

No alfabeto hebraico, KAPH vem depois da letra YOD, que significa "Mão". KAPH significa a "Palma da Mão". A palavra "Kaf", em hebraico, significa "palma" de uma mão e também o que pode ser contido dentro da palma da mão.

A palavra "colher" em hebraico é a palavra *Kaf*, a qual é uma extensão natural da palma da mão como um recipiente. Kaph vem de uma palavra de raiz (*shoresh*) *kafah* significando dobrar ou curvar-se, sugerindo a forma côncava do corpo ou a forma de uma coroa na cabeça de um rei.

O KAPH começa a palavra *Kavvanah* a qual significa foco e concentração espiritual (a raiz para esta palavra significa "visar"). *Kavvanah* é um conceito-chave na espiritualidade judaica que sugere que você deve livrar sua mente de tudo o que é distração e visar imaginar-se como estando diretamente diante da presença divina.

A Palma que Abençoa

O principal significado do Caminho de KAPH é a Bênção Divina, a mão que abençoa, deseja sorte e ativa todo o potencial daquele que a recebe, daí sua relação direta com todo o ciclo de plantação e colheita. Ela conecta CHESED, que representa toda a Prosperidade e todas as bênçãos do pai celestial Júpiter à Esfera de NETZACH, que representa toda a fertilidade e a potencialidade venusiana. O Caminho de KAPH é regido por Júpiter, significando que todo o desejo de bênção é, por si só, abençoado.

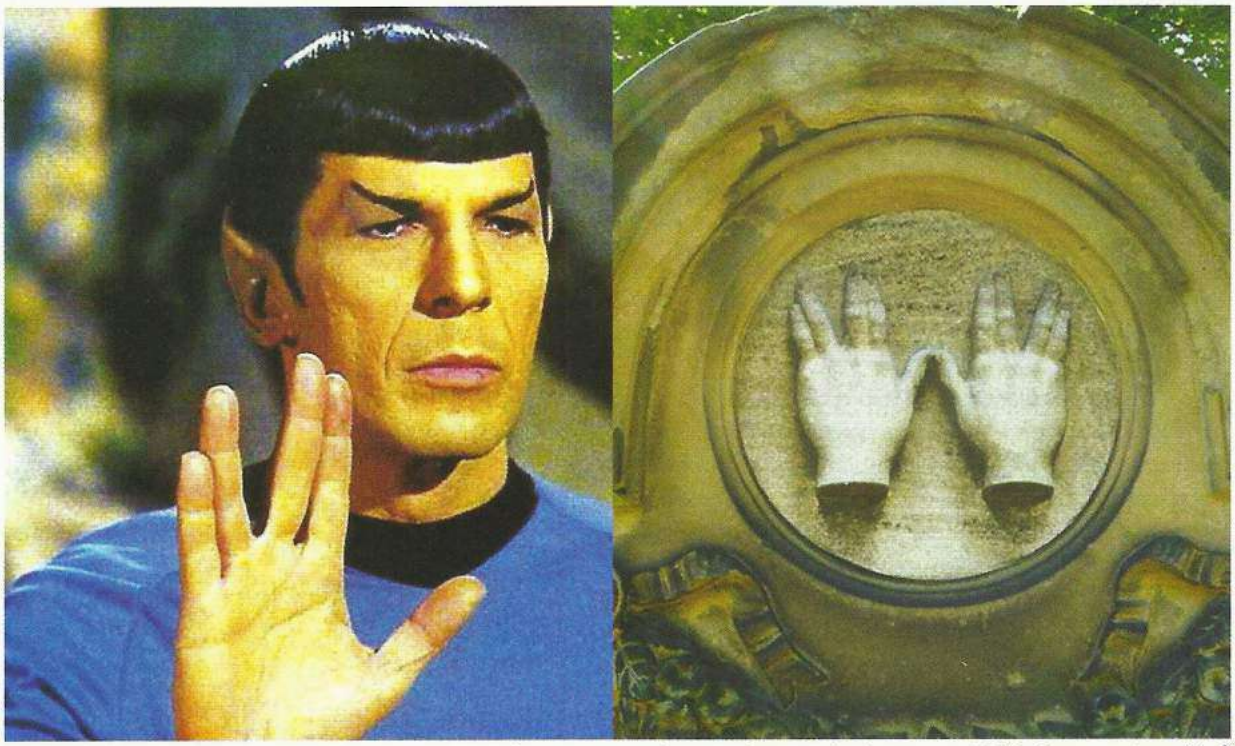
Hamsa

Um dos amuletos mais famosos dentro da cabalá judaica, representa a força da mão do Criador, os cinco dedos que transmitem as bênçãos, tanto para a proteção contra o mal olhado, quanto para a prosperidade.

Ela vem sendo usada deste a época dos fenícios. Entre os árabes é conhecida como a mão de Fátima, filha de Maomé.

No Islã esta facilmente associada aos cinco mandamentos fundamentais que todo muçulmano precisa cumprir os chamados *Cinco Pilares do Islã*: jejuar e observar as obrigações no mês do Ramadã, fazer a peregrinação a Meca, orar 5 vezes ao longo do dia diariamente, fazer caridade e professar e aceitar o credo.

Para os místicos da Cabalá Judaica esta mão traz simbolismos preciosos a respeito das energias divinas, muitas vezes, também chamada de Mão de Miriam, irmã de Moisés e Arão. Seu uso como um amuleto de proteção



Kaph, a mão que abençoa, deseja sorte, ativa todo o seu potencial ou simplesmente lhe deseja uma "Vida longa e próspera". À esquerda a posição de mão mundialmente famosa do comandante Spock; à direita tumulo de um rabino em Israel. A posição das mãos no formato da letra SHIN (de "Shaddai", Deus) nas bênçãos judaicas inspirou o desejo agnóstico de boa sorte vulcano.

Abhaya Mudra

é muito comum. Seja pendurada no pescoço, ao lado da porta da casa, no automóvel como meio de prevenção contra acidentes, ou na carteira para servir contra o mau-olhado que possa afligir as finanças da pessoa.

No Budismo, a mão aparece e é chamada de Abhaya Mudra e possui significado de dissipação do medo. O destemor é uma das principais virtudes, é o fruto da perfeita auto-realização, significa o redescobrimento da não-dualidade.

Os cinco dedos da *Chamsa* falam do espirito Divino, o sopro que chega nas narinas de Adam, representando as bençãos, a sabedoria ou a energia vital que tanto necessitamos. Quando chega em nossas vidas ascendemos às vibrações mais elevadas, acima do mal.

Prece do Hamsa ligado a Kaballah:

"Não permita tristeza entrar por esses portões,
Não permita problemas vir por esses muros,
Não permita conflitos nesse lugar,
Que esse lugar seja lugar de benção, alegria e paz".

Abhaya Mudra

Abhaya significa "sem medo" e é uma palavra sânscrita. Este mudra é feito com a palma da mão direita aberta, estendida para fora, ao nível do peito ou ligeiramente mais alta. Se repararem nas imagens de buda com este mudra percebe-se o seu efeito de proteção, força interior e paz.

Devadatta, primo de Buda, através da sua inveja causou um grande cisma entre os discípulos de Buda. A medida que o seu orgulho aumentava, tentou assassinar Buda. Um dos seus esquemas era usar um elefante para o esmagar. Mas, assim que o elefante se aproximou de Buda, este fez o Abhaya mudra que imediatamente o acalmou. Por isso, não só apazigua mas também indica a ausência do medo.

Os budistas costuma meditar nesta representação de Buda para se libertarem da ilusão da inveja que é transformada na sabedoria da realização. A prática deste mudra leva a esta transformação.

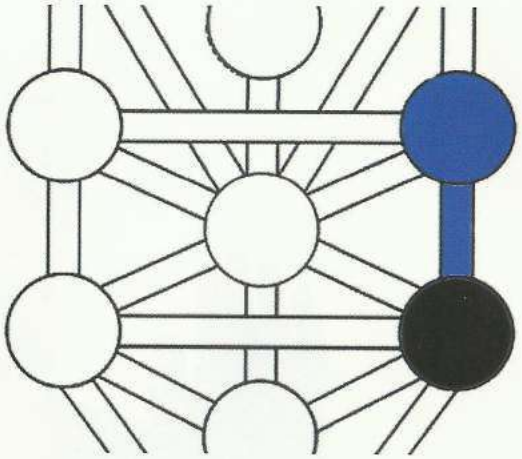
Podemos usar o *Abhaya Mudra* no Reiki, incluindo a sua intenção – afastar o medo, promover a força

interior. Coloquem a sua mão direita com a palma virada para fora, à altura do peito. Sintam em vocês que a intenção é a de promover a força interior e que apenas Reiki flui pela vossa mão. Estão envoltos por Reiki e ele flui por isso, nada pode entrar. O medo não pode entrar dentro de vocês.

Numa situação de desconforto, coloquem a mão nessa posição e deixem fluir, sentindo por dentro a força de um não e ao mesmo tempo o envio de serenidade e amor incondicional.

Palma que recebe

O Caminho de KAPH é de oportunidade e graça. O estado de graça possui muitos significados, mas a ideia de que compartilhar é tão agradável e maravilhoso quanto receber faz parte intrínseca deste Caminho, tanto que ele além de conectar a esfera Jupiteriana é regido por este planeta. Quando exercemos a CARIDADE (virtude da Esfera de Chesed e do Planeta Júpiter) estamos mergulhados neste Caminho e toda a maneira como enxergamos a vida e o universo se amplia; as lentes com as quais enxergamos o mundo se tornam mais e mais coloridas e a noção real do valor e da riqueza se ampliam. A Vitória, outro dos nomes de NETZACH, se torna muito maior e mais importante quando compartilhada dentro da Prosperidade.



Em KAPH conhecemos o Caminho da generosidade, da fartura e da prosperidade. Ele é regido pela Caridade e pelo ato de compartilhar. Desta maneira, a mão que doa é a mesma mão que recebe.

A Lei de AMRA

"A Lei de AMRA é fundamental a todo trabalho místico e é uma forma muito importante de promover o desenvolvimento espiritual. Compreendendo e aplicando a Lei de AMRA ao máximo, estamos utilizando um método poderoso na condução do nosso próprio desenvolvimento espiritual. Retribuir pela Lei de AMRA um benefício recebido constitui-se em satisfação permanente ao seu

Kaph. A palma que abre a mão para dar é a mesma palma que abre a mão para receber, representando a mesma alegria da pessoa que recebe é compartilhada pela pessoa que distribui. A rosa que é dada de presente sempre deixa um odor agradável nas mãos de quem presenteia.

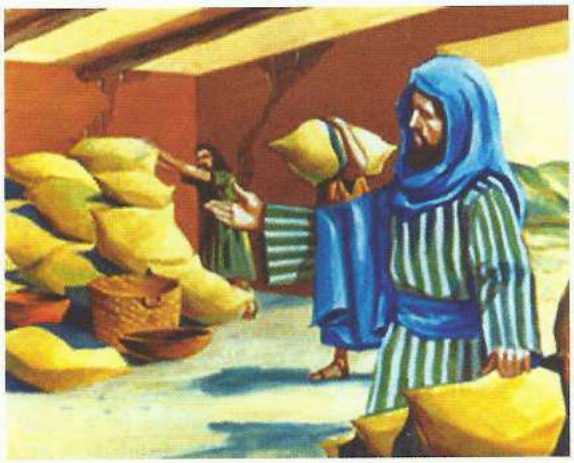
doador. AMRA é uma lei misteriosa. Sua formulação é simples e damos pouca ou nenhuma atenção a ela. No entanto, sua importância espiritual é fortemente implícita nas atividades da Antiga e Mística Ordem Rosae Crucis - AMORC. O princípio fundamental desta prática é a retribuição. Isto é, trata-se de compensar os benefícios recebidos. O conceito místico é o de que a compensação nem sempre se expressa pela igualdade. Devemos proporcionar a outrem o mesmo tipo de alívio, de alegria e bem-estar que experimentamos. Graças à bondade de algum mortal generoso, ou às bênçãos Cósmicas, o benefício proporcionado deve trazer muita satisfação pessoal. É importante o reconhecimento de que existe o suficiente no Cósmico para todas as nossas necessidades. Quanto mais livre e altruisticamente doarmos mais será nossa contribuição à consciência de prosperidade".

A Lei de AMRA é explicada no "Liber 888", que todos os Rosacruzes recebem na primeira remessa da Grande Loja. A Lei de AMRA pode ser definida, sucintamente, pela frase: "Conforme deres, assim receberás".

(Manual Administrativo e Ritualístico p/ Organismos Afiliados AMORC - seção 3).

O Dízimo

A palavra "dízimo", encontrada pela primeira vez na Bíblia em (Gênesis 14) significa "colheita", ou seifa, e foi uma atitude voluntária, ocorrida depois de uma guerra; o Patriarca Abraão o ofereceu a um sacerdote chamado Melquisedeque.



Jacó, seu neto, também comprometeu-se voluntariamente a dar dízimos, esse dízimo nunca foi dinheiro e sim cereais, sendo este totalmente diferente do preceito religioso estabelecido na ordem levítica da lei de Moisés que pela sua lei o Dízimo significa a décima parte de algo, paga voluntariamente ou através de taxa ou imposto, para ajudar organizações religiosas judaicas segundo a Lei de Moises (Lv 27, 30, 32) (Malaquias 3:10) (Hb 7:5). Segundo ordem levitica dizimo era dado exclusivamente aos levitas (1 Cr 15:2) (Hb 7.5), (Hb 7.11).

Seu início se deu porque dentre as 12 tribos de Israel, a mais pobre era a tribo de Levi, então as tribos mais prosperas deveriam repartir mantimentos com a tribo menos favorecida justamente porque elas tinham colheitas em abundância e não necessitavam de tantos mantimentos. Guardar tudo para elas mesmas significaria acumular tesouro o que é terminantemente proibido por Deus, a tribo de Levi por sua vez também ofertava a viúvas, órfãos e necessitados (Dt 26:12) repartiam com os estrangeiros, já que Israel no passado também já foi estrangeira, significando assim amor ao próximo. Em Israel, benção era chuva para a colheita, maldição era seca, o devorador eram os gafanhotos e tudo isso definitivamente nada tem a ver com associação com o demônio nem benção com prosperidade financeira, como ensina o sistema religioso de hoje, em toda a Bíblia não existe uma única citação que ampare essa afirmação. Segundo a LEI apenas os LEVITAS poderiam recolher o dizimo.

Note que o conceito real de Dízimo nada tem a ver com as barbaridades que nossos estelionatários religiosos inventaram no século XX.

Caridade

Caridade (*Caritate*: Amor de Deus e do próximo. Benevolência, bom coração, compaixão. Beneficência, esmola) é um termo derivante do latim *Caritas* (afeto, amor), que tem origem no vocábulo grego *Chàris* (Graça). A Caridade pode ser entendida como um sentimento ou uma ação altruísta de ajuda a alguém sem busca de qualquer recompensa.

A prática da Caridade é notável indicador de elevação moral e uma das práticas que mais caracterizam a essência boa do ser humano, sendo, em alguns casos, chamada de ajuda humanitária. Termos afins: amor ao próximo; bondade; indulgência; perdão; compaixão.

Hospitalaria Maçônica

O texto excelente do irmão Raimundo Augusto Corado reflete meus pensamentos a respeito deste cargo:

"O IRMÃO HOSPITALEIRO é o oficial da Loja incumbido de receber os donativos, para socorros aos necessitados, bem como visitar os Irmãos enfermos, ou somente ausentes para saber o que se passa.

O irmão hospitaleiro é um oficial encarregado de levantar os óbulos e praticar beneficência. No Rito Escocês Antigo e Aceito praticado no GOB, senta-se na coluna do Norte, à frente do irmão tesoureiro.

O hospitaleiro, em loja, tem a função de, em seu giro apresentar a Bolsa aos Irmãos obedecendo à ordem hierárquica, recolhendo, de forma discreta, os óbulos.

Jóia do cargo de Hospitaleiro: A Bolsa com um coração

Sua outra função diz respeito à prática da caridade que exerce fora da loja. A coleta dos óbulos destina-se a formar um fundo de beneficência para atender a casos urgentes de algum Irmão necessitado. E ai não escapamos, pois todos estamos sujeitos aos reveses da vida, e não raro, nos vemos necessitados de um amparo. A quem devemos recorrer em primeiro lugar, senão, à nossa loja?

Discretamente, a hospitalaria atende às solicitações dos Irmãos necessitados, ou atende aos pedidos que o Venerável Mestre lhe faz, ou às sugestões dos próprios Irmãos.

O hospitaleiro, após o giro, entrega a Bolsa ao Irmão tesoureiro para conferir o conteúdo e divulgar o produto arrecadado em beneficência.

A Bolsa, no seu giro, cumpre atos cerimoniosos, revestidos de espiritualidade. Mesmo que a beneficência a ser feita possa parecer modesta, ela chegará às mãos do necessitado como bem precioso que resolverá sua crise momentânea uma vez que o produto recebido traz consigo o amor fraternal da Loja.

A Jóia do Cargo do Irmão Hospitaleiro é uma pequena sacola, simboliza o peregrino, o viajante, o pedinte. É ele que, em nome da Fraternidade, todas as reuniões faz a coleta dos óbolos da Beneficência, da solidariedade maçônica para com os menos favorecidos pela sorte.

Dentro da hierarquia dos cargos de uma Loja, entre os de mais elevada importância está o de Hospitaleiro. A escolha do Hospitaleiro deverá recair sobre um Irmão dinâmico, de moral ilibada, sem mácula, que conheça bem todos os Irmãos.

Deverá gozar da simpatia de todos para poder imiscuir-se nos problemas de cada um como se fora um parente de sangue, um filho da casa. Seu trabalho dentro do Templo é irrelevante.

Qualquer Mestre poderá substituí-lo à altura. Fazer girar o Tronco é muito fácil. Seu trabalho, sua missão fora das quatro paredes do Templo é que é importante, muito importante, e requer muito carinho, muita dedicação e muito desprendimento.

Coroa

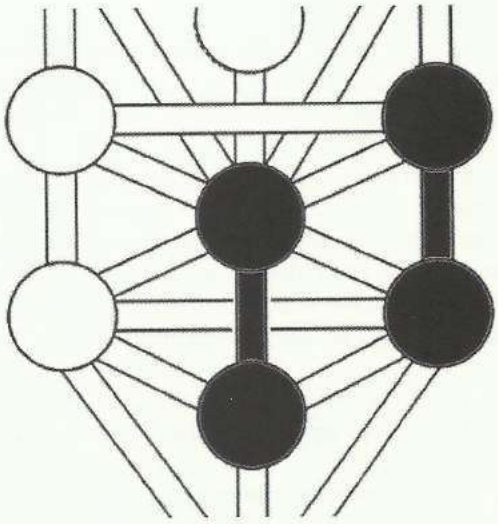
KAPH também é a primeira letra da palavra KETHER, Coroa, a Esfera Primordial da Árvore da Vida. A correlação entre elas é muito simples de explicar: Kaph, como a bênção divina do criador ou do universo sobre a cabeça de qualquer pessoa.

Kaph representa algo que está "Acima da Cabeça", ou a consciência sobrenatural ou a super-consciência, algo acima da mera intelectualidade. A mão invisível do criador pode ser representada como uma grande luminosidade pairando por sobre a cabeça dos abençoados. Daí as letras Kaph-Tav-Resh que formam a palavra Kether. A Coroa faz parte do Rei, mas está acima de sua cabeça, assim como Kether faz parte da Árvore da Vida, mas está acima de todas as outras Esferas.

Na tradição judaica, há quatro coroas que são dadas ao povo judeu:

- **Keter Torá**, a coroa da Torá (e também a coroa usada para enfeitar o rolo da Torá na sinagoga)
- **Keter Kehuna**, a Coroa do Sacerdócio.
- **Keter Malkhut**, a Coroa do Reino.
- **Keter shem tov**, a coroa de um bom nome. De acordo com os sábios, um bom nome é a melhor coroa de todas (Avot 4:17), uma vez que é fundamental para todas as outras coroas. E como diz *Kohelet, tov shem mishemen tov*, "Um bom nome é melhor do que o azeite."

No Cristianismo esotérico, Jesus é o único que possui todas as coroas de Israel e da Igreja. Como *Melekh HaYehudim* Ele usa a Coroa do Reino (MALKUTH); como *Kohen HaGadol* Ele usa a Coroa do Sacerdócio (YESOD), como *Devar Elohim* Ele usa a coroa da Torá (HOD), como *Ben Elyon* Ele usa a Coroa do Bom Nome (NETZACH); como *Sar HaChayim* Ele usa o Coroa da Vida (TIFERET); como o *Tzaddik* segundo a ordem de Melkhi-Tsedek, Ele usa a Coroa da Justiça (GEBURAH), como *HaRo'eh HaTov*, Ele usa a Coroa Incorruptível (CHESED), como *Adon HaKavod* Ele usa a Coroa da Glória (BINAH), e assim por diante.



A relação direta entre a Coroa e a Autoridade pode ser vista através da geometria Sagrada. KAPH como sendo a ligação entre CHESED e NETZACH como as bênçãos vindas dos céus sobre a natureza refletem-se na autoridade de TIFERET sobre YESOD (O Mestre sobre os discípulos). Desta maneira, o Rei detém Autoridade (SAMECK) sobre as pessoas que vivem sobre o Reino (MALKUTH) assim como os Céus detém autoridade sobre a Natureza .

Melkisedek abençoando Abrahão. De nada vale a coroa de um rei sem a bênção divina, 1950.

O Kipá

O significado da palavra *Kipá* é "arco", que fica compreensível quando pensamos em seu formato. Assim como Kether, Kipa também começa com a letra Kaph.

Para o judaísmo, a kipá é um lembrete constante da presença de Deus. Relembra o homem de que existe alguém acima dele, de que há Alguém Maior que o está acompanhando em todos os lugares e está sempre o protegendo, como o arco, e o guiando. Onde quer que vá, o judeu estará sempre acompanhado de Deus.

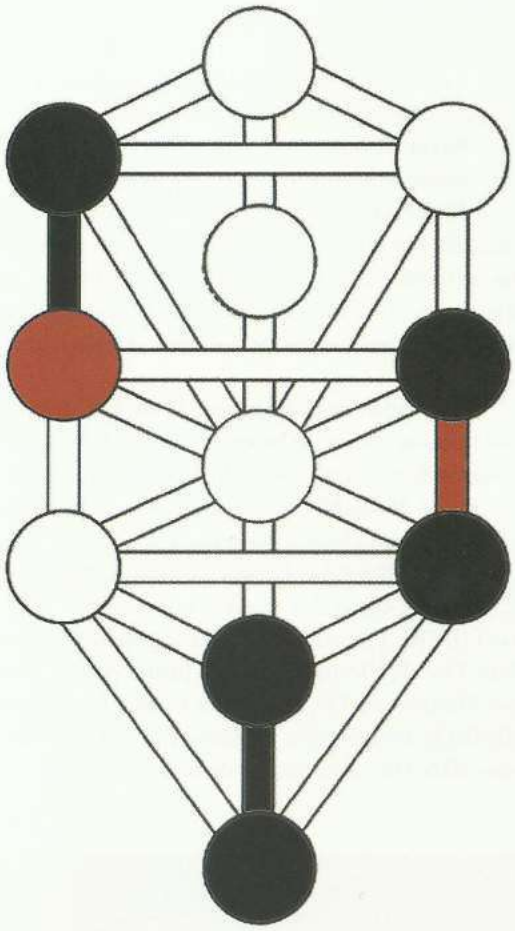
Da mesma maneira que a Coroa é um sinal de autoridade, o Kipá representa o sinal de submissão.

Outros tipos de cobertura

Praticamente todas as religiões do mundo possuem algum tipo de simbolismo envolvendo chapéus, coroas, turbantes, cartolas e outros adereços que são colocados acima da cabeça de modo a lembrar constantemente a proteção e as bênçãos vindas dos céus.

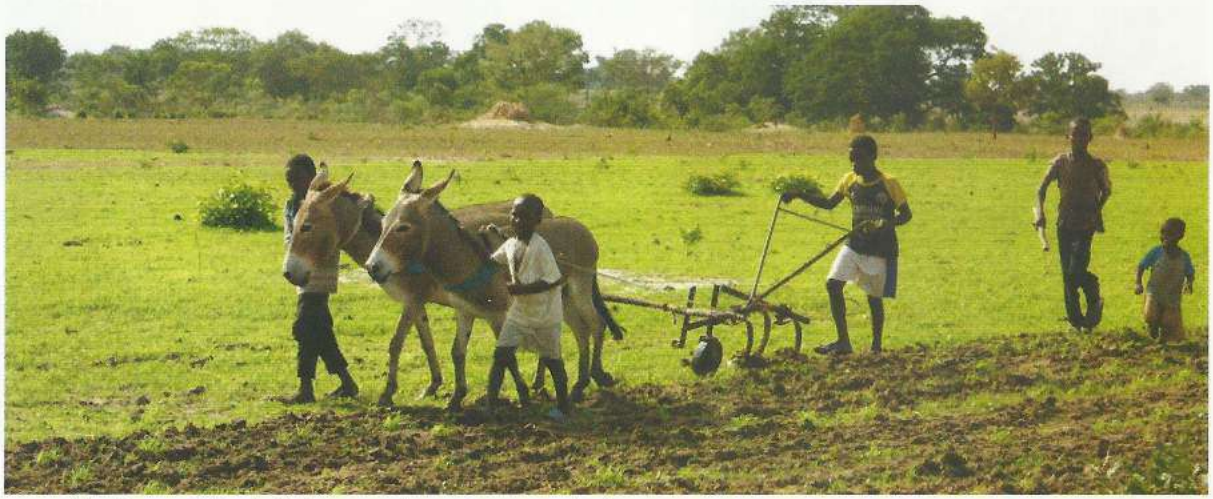
Koah, a Força de Vontade

KAPH, como a mão que cuida do campo, tanto arando quanto colhendo o que plantou, forma a palavra Koah, ou "Força de Vontade". Este princípio é extremamente importante para entendermos como funciona a relação direta entre o "plantar" e o "colher" dentro do estudo da Kabbalah.



GEBURAH é a Esfera da Vontade, da *Thelema*, do Rigor e de toda energia que movimenta nossos corpos. Sem esta força para movimentar nossos esforços nenhum resultado é alcançado. Para conquistarmos o direito a ter a "mão que colhe", precisaremos empenhar esforços em plantar e cuidar da plantação em nosso Reino.

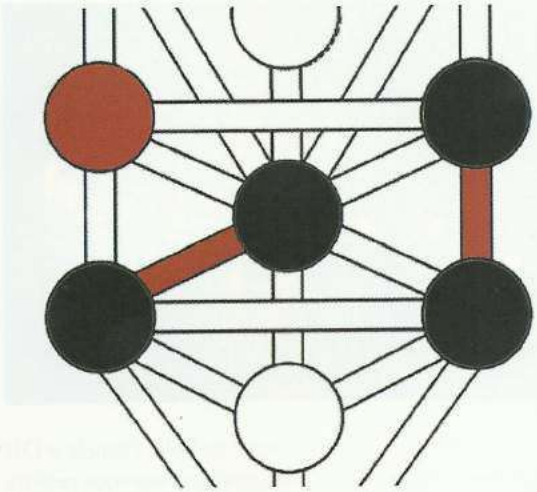
GEBURAH é o Vértice de um dos Triângulos cuja base é KAPH. Sem a força de vontade para realizar nossas tarefas, nada é realizado a contento. Sem o "Koah" o trabalho da Grande Obra não sai do lugar. Em seguida, podemos observar os Caminhos relacionados a este processo.



Família na África do Sul preparando a terra para o plantio

CHETH, o CARRO, representa todo o esforço e dedicação que colocamos dentro de um objetivo, a DILIGÊNCIA guiada por nossa Força de Vontade que vai preparar e arar todo o campo para o plantio, para o cuidado com a plantação e durante a colheita. Na imagem, vemos uma família na África do Sul preparando a terra para o plantio. Os irmãos mais velhos guiam o arado enquanto os irmãos mais novos os acompanham. É a função destes não apenas arar o campo, mas ensinar aos menores como se faz, para que no futuro eles possam assumir a continuidade deste trabalho.

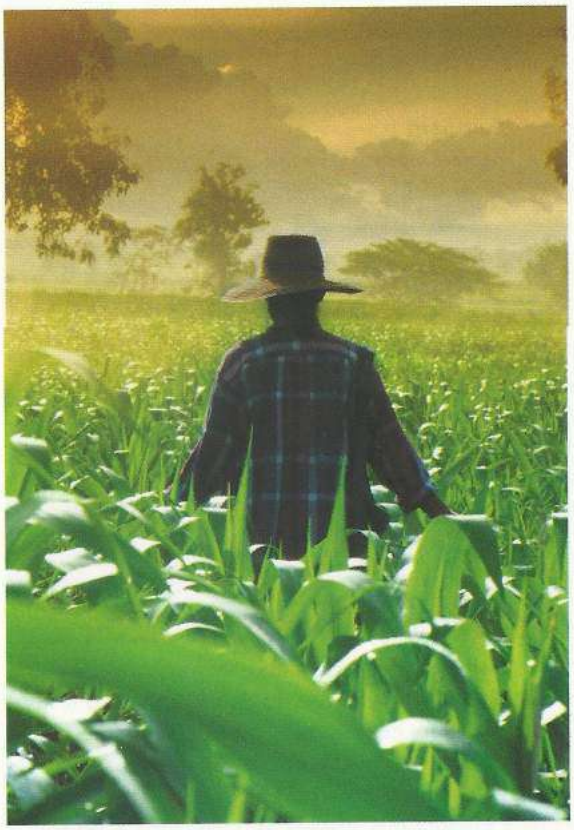
KAPH será a mão que trabalha e cuida de todo o ciclo. A mesma mão que aprende o ofício é a mão *que um dia ensinará* o ofício para que outra pessoa dê continuidade a ele, durante todo o ciclo.



Durante o ciclo, Geburah servirá como Vértice para o Triângulo que tem AYIN como base. O "*Olho*". Todos nós já ouvimos o ditado "*O olho do dono é que engorda o Gado*". A atividade constante de vigília e atenção durante o ciclo de plantio e colheita é o que faz com que o campo seja irrigado na quantidade certa, as ervas daninhas sejam eliminadas e as pragas sejam erradicadas. Não é à toa que Geburah forma o vértice destas duas atividades!

O Caminho de AYIN e de KAPH estão diretamente ligados, pois sem o olhar atento do Rei o Reino não avança, da mesma maneira que sem o olhar atento do pastor as ovelhas se perdem, e sem o auxílio do Divino, nenhum Mago vai a lugar algum.

O Pastor, ou Fazendeiro, ou Mago, precisa de rigor para escolher as melhores sementes (lembre-se que você vai colher aquilo que plantar), precisa de disciplina para plantar as árvores em linha reta, pois assim fica mais fácil de observar se há algum problema na lavoura e também para facilitar todo o trabalho da colheita; precisa estar de olho em qualquer invasor, qualquer praga ou destruir qualquer peste que entre no caminho do seu projeto.



A metáfora do plantio e colheita podem ser utilizados para praticamente qualquer projeto que você fizer na sua vida...

E finalmente, TAV é o resultado material deste trabalho (o fim de cada ciclo de Colheita). A Grande Obra manifestada em Malkuth. Se qualquer ponto desta cadeia for quebrado, o resultado será insatisfatório.

Claro que "colheita" pode ser usado para praticamente qualquer tipo de trabalho a que nos dispomos a realizar. Sem o RIGOR para guiar nossas ações, não importa o quão bom seja o potencial da idéia ou projeto, ele não conseguirá se realizar.

De *Koah* temos também a palavra Kohen, que significa "Sacerdote", ou aquele que cuida de todo o ciclo de realizações em uma *Kaphar* (Aldeia), supervisionando e coordenando todos os trabalhos que precisam ser feitos do plantio até a colheita final.

Os maiores sacerdotes dentro da cabalá judaica são chamados de *Kohanin*.

Os Ciclos da Natureza

O Caminho de KAPH, por ser uma conexão direta entre a Fertilidade de NETZACH e a Prosperidade de CHESED, está diretamente ligado aos ciclos da natureza, como o plantio e a colheita. Para marcar estes pontos dentro do ciclo anual, os antigos realizavam oito festivais chamados de Sabbats:

Samhain

31 de Outubro (Hemisfério Norte) e
1° de Maio (Hemisfério Sul).

Este Festival marca o ano novo celta, assim como o início de uma nova Roda do Ano. Samhain, o festival dos mortos, foi cristianizado como Halloween. Essa é uma época de meditação e reflexão, sobre os ciclos da natureza, da vida e da morte. Época de nos conectarmos com a energia dos nossos antepassados e de todos aqueles espíritos e seres que nos auxiliaram em nossa caminhada, pois é uma época em que, segundo a cultura pagã, o "véu entre os mundos" se torna mais tênue.

Yule

21 de Dezembro (Hemisfério Norte) e
21 de Junho (Hemisfério Sul).

Yule é uma celebração do Norte da Europa pré-Cristã. Os pagãos Germânicos celebravam o Yule desde os finais de Dezembro até aos primeiros dias de Janeiro, abrangendo o Solstício de Inverno. Foi a primeira festa sazonal comemorada pelas tribos neolíticas do norte da Europa, e é até hoje considerado o início da roda do ano por muitas tradições Pagãs. A passagem do Yule foi mais tarde aderida pelos cristãos simbolicamente comemorando o aniversário de Cristo.

Yule é a época do Solstício de Inverno, quando a Criança do Sol renasce, a qual é uma imagem do retorno de toda nova vida através do amor dos Deuses. Os escandinavos tinham um Deus chamado Ullr, e dentro da Tradição Nórdica, Yule é considerado o Ano Novo.

Imbolc

1° de Fevereiro (Hemisfério Norte) e
31° de julho (Hemisfério Sul).

Também conhecido como Imbolc, Oimelc e Dia da Senhora, Candlemas é o Festival do Fogo que celebra a chegada da Primavera. O aspecto invocado da Deusa nesse Sabbat é o de Brígida, a deusa celta do fogo, da sabedoria, da poesia e das fontes sagradas. Ela também é deidade associada à profecia, à divinação e à cura.

Esse Sabbat representa também os novos começos e o crescimento individual, sendo o "afastamento do antigo" simbolizado pela varredura do círculo com uma vassoura, ou vassoura da bruxa, tradicionalmente realizado pela Alta Sacerdotiza do Coven, que usa uma brilhante coroa de 13 velas no topo de sua cabeça.

Na Europa, o Sabbat Candlemas era celebrado nos tempos antigos com uma procissão à luz de archotes para purificar e fertilizar os campos antes da estação do plantio das sementes e para glorificar as várias deidades e os espíritos associados a esse aspecto, agradecendo-lhes.

A versão cristianizada da procissão de Candlemas honra a Virgem Maria e, no México, ela corresponde ao Ano Novo Asteca.

Ostara
21 de Março (Hemisfério Norte) e
21 de Setembro (Hemisfério Sul).

Agora noite e dia são iguais. Em Ostara o Sol aumenta em poder e a terra começa a florescer. Na época do equinócio de primavera, os poderes da fase de armazenamento do ano são iguais aos da escuridão do inverno e da morte. Para muitos pagãos, o jovem Deus, com seu chamado de caça, mostra o caminho com dança e celebração.

Festa em homenagem a Eostre, Deusa da Primavera. É tempo de dar ovos coloridos de presente aos amigos e entes queridos, como um símbolo de sorte, fertilidade e prosperidade. O coelho era o símbolo do festival, bem por causa de sua re-emergência durante esta temporada, e por sua capacidade reprodutiva.

Beltane
1 de Maio (Hemisfério Norte) e
31 de Outubro (Hemisfério Sul).

Os poderes da luz e da nova vida agora dançam e movem-se através de toda a criação. A Roda continua a girar. A primavera dá lugar à primeira floração plena do Verão e os Pagãos celebram Beltane com a dança da fita, simbolizando o Sagrado Casamento entre Deusa e Deus.

Oposto ao festival Samhain, o Beltane é um festival da fertilidade, simbolizando a união entre as energias masculina e feminina, a fertilidade da terra e os fogos do deus celta Belenos, e toda sua energia e luz.

Durante o festival, eram acesas fogueiras nos topos dos montes e lugares considerados sagrados, sendo um ritual importante nas terras celtas. E como tradição, as pessoas queimavam oferendas como, por exemplo, totens para que o poder do fogo fosse passado ao rebanho e, pulavam as fogueiras para que se enchessem das mesmas energias poderosas.

Representa o início do Verão e marca a morte do Inverno, sendo comemorado com danças e banquetes. Em Portugal, a Festa das Maias é um vestígio desse festival celta.

Litha
21 de Junho (Hemisfério Norte) e
21 de Dezembro (Hemisfério Sul).

Litha ou Solstício de Verão. O Deus em seu aspecto de luz está no auge de seu poder e é coroado como o Senhor da Luz. É uma época de fartura e celebração.

Há uma infinidade de lendas e ritos que envolvem a noite do Solstício de Verão: Um dos costumes mais populares na Europa e Norte da África é a colheita de ervas medicinais e mágicas nesse dia. Acredita-se que a plenitude da força do deus está impregnada nessas ervas e contém todo o poder sanador e mágico para a cura de doenças. O visco e o basílico, como outras muitas ervas, são colhidos ritualisticamente e usados para preservar a energia nos tempos frios em encantamentos e sortilégios.

Banhos purificadores e curas milagrosas são realizados nas noites mágicas em fontes, rios e cachoeiras. Acredita-se também que tudo aquilo que for sonhado, desejado ou pedido na noite de Litha se tornará realidade.

Os antigos Povos da Europa acreditam que, nessa noite, criaturas mágicas andam correndo pelos campos e florestas e poderiam facilmente ser vistos e contatados.

É costume dar continuidade a grande fogueira de Beltane, como também pula-la para se livrar dos infortúnios e da negatividade. Tradicionalmente essa fogueira é acesa com gravetos de abeto e carvalho, duas árvores consideradas mágicas pelos neopagãos.

Lammas
1º de Agosto (Hemisfério Norte) e
2 de Fevereiro (Hemisfério Sul).

Lammas, também chamado Lughnasadh, é o tempo da colheita do trigo, quando os Pagãos colhem o que plantaram, quando celebram os frutos do mistério da Natureza. Em Lammas, os Pagãos dão graças pela generosidade da Deusa em seu aspecto de Rainha da Terra.

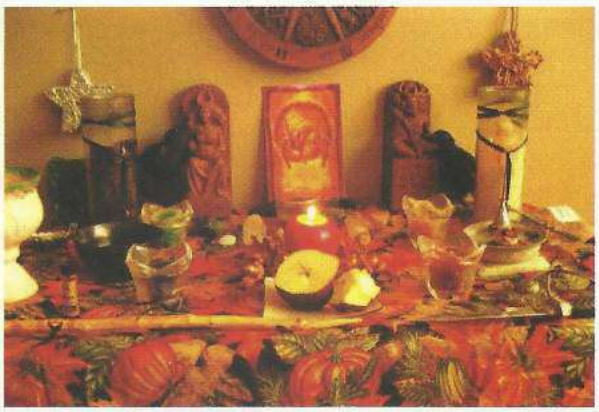
Além da tradicional "Massa de Lugh", segundo a tradição da religião Wicca, nessa época são feitos bonecos de palha (de milho ou trigo) representando os Deuses, chamados de Senhor e Senhora do Milho.

Esses bonecos são tidos como amuletos de proteção durante todo o ano, até o próximo Lammas, onde são queimadas na fogueira ou no caldeirão.

Na fogueira, os bonecos de milho do ano passado, juntamente com papéis contendo agradecimentos aos Deuses, são queimados; isso ocorre como uma maneira de lembrar aos bruxos de que se deve queimar o passado e utilizá-lo como combustível para o nosso futuro.

As noites em Lammas já começaram a ficar mais longas, desde o Solstício de Verão; aproximando-se a época da partida do Deus para a Terra do Verão, deixando a sua própria semente no ventre da Deusa, de onde renascerá (mantendo o eterno ciclo do nascer-morrer-renascer).

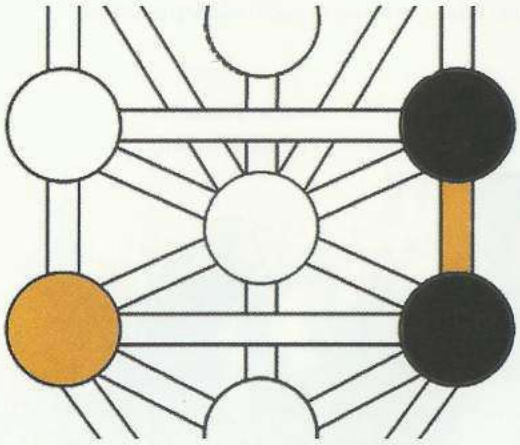
Mabon
21 de Setembro (Hemisfério Norte) e
21 de Março (Hemisfério Sul).



Em Mabon o equinócio de outono, dia e noite tornam-se iguais. À medida que as sombras aumentam, os Pagãos vêem as faces mais sombrias de Deus e Deusa. Para muitos, esse rito honra a velhice e a aproximação do inverno.

É tradição reunir os amigos para um jantar, a fim de celebrar a fartura e comemorar as conquistas.

Também é costume retirar um tempo para dar uma atenção à sua casa, como consertar objetos estragados, restabelecer os estoques ou simplesmente fazer uma faxina. É comum em algumas tradições realizar uma bênção na casa no dia de Mabon.



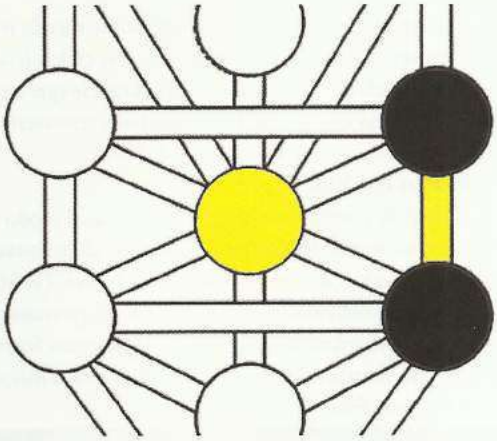
Todos os altares e festividades dentro dos Sabbats são SÍMBOLOS que o ciclo de MALKUTH nos fornece, trabalhados dentro do triângulo formado pelo vértice em HOD e tendo como base KAPH.

Estudando e avaliando o mundo ao nosso redor, podemos nos utilizar de metáforas e alegorias para trazer estas energias e ciclos para dentro de nossas vidas e de nossos projetos.

Nascimento, Morte e a Ressurreição

Para que haja o pão, é necessário que o trigo seja ceifado; para que haja o vinho, é necessário que a uva seja colhida. Na natureza, os ciclos de plantio, colheita e preparação do produto final para o consumo passam por diversas etapas.

O Caminho de Kaph representa todo o ciclo de vida, seja da natureza, de uma instituição ou de uma pessoa. Quando observado a partir de NETZACH, indica a fertilidade da geração da vida, que irá crescer e se desenvolver com saúde, força e vitalidade até chegar à idade adulta, onde se tornará Rei em CHESED.



O ciclo de TIFERET do Rei, que começa em sua concepção em Netzach e culmina em sua maturidade em CHESED, passando por uma vida abençoada regida por Júpiter.

Podemos observar este ciclo se repetir todos os anos nas quatro estações do ano. Ou todos os dias ao nascer e ao pôr do sol. Vivenciamos estes ciclos no nascimento e morte de familiares, de amigos e conhecidos, envelhecendo nós mesmos a cada ano, nos aproximando cada vez mais do fim inexorável de nossa existência nesta encarnação.

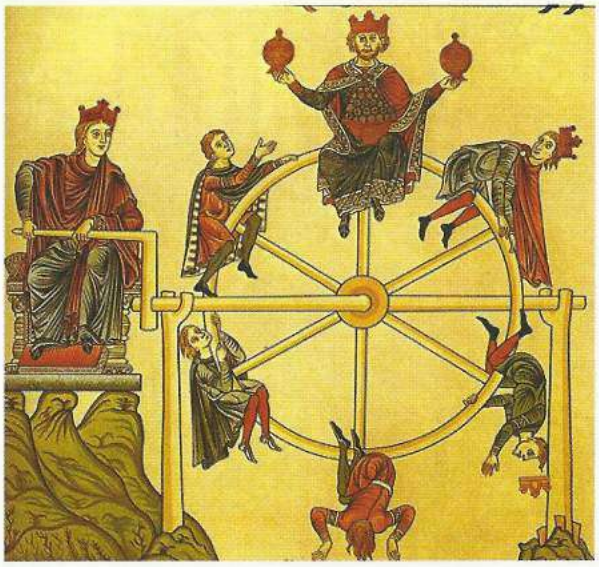
Compreender o Caminho de Kaph é entender o ciclo da vida e da morte. Do sacrifício em NUN que as plantas e os animais fazem para nos alimentar todos os dias e compreender a Sabedoria e a Experiência que adquirimos a cada passo em YOD. A cada sacrifício que fazemos; a cada boa semente que escolhemos replantar, crescemos maiores e mais sábios.

O Arcano do Tarot da Roda da Fortuna define bem este ciclo. Uma das alegorias mais antigas e populares, a imagem que reproduz o Arcano X causa uma impressão estranha ao observador contemporâneo. Isto se deve ao fato de que nos últimos séculos a iconografia do tema

O Ciclo da Natureza descrito em Kaph: O nascimento na Primavera, quando as folhas renascem e a natureza começa a se desenvolver, culminando no Verão, onde a riqueza da vida natural está em seu ponto mais alto. No Outono, as folhas caem e se preparam para a morte no Inverno gelado, onde as folhas e o gelo criam os nutrientes que permitirão às árvores renascerem novamente na próxima Primavera, continuando eternamente este ciclo de vida e de morte.

tornou-se puramente verbal: qualquer um entende o conceito de "roda do destino", mas dificilmente se faz dela uma representação visual. Desde a Antiguidade Clássica, contudo, até o Renascimento, foi justamente o contrário que aconteceu. Em vários textos romanos descreve-se o Destino como uma mulher cega, louca e insensível, que atravessa a multidão caminhando sobre uma pedra redonda (para simbolizar a sua instabilidade); a roda aparece com frequência nos sarcófagos, como evidente alusão ao caráter cíclico da vida.

Até o final do primeiro milênio não se encontram outros exemplos valiosos sobre o tema, mas depois de alguns séculos ele ressurge com total esplendor. É na sua plenitude iconográfica que o reencontramos a partir de meados do século XIII em rosetas de várias catedrais góticas (Amiens, Trento, Lausanne) e de numerosas igrejas: pequenas figuras, representando os momentos e estados da vida, que sobem e descem pelos raios de uma roda.



Um exemplo muito antigo pode ser visto no Hortus deliciarum, de Herrade de Landsberg, abadessa do claustro de Santa Odília (Estrasburgo), morta em 1195. Nesta imagem completa, como em muitas posteriores, quatro personagens que aparecem representados como reis, são movidos pela roda que é manejada pelo Destino ou Fortuna em pessoa.

As legendas que acompanham os personagens não deixam dúvida sobre o significado da alegoria: *Spes, Regnabo!* (Esperança, Reinarei), diz o Rei ascendente da esquerda; *Gaudium, Regno!* (Alegria, Reino!), exclama o que se encontra sobre a plataforma superior; *Timor, Regnavi...* (Temor, Reinava...) murmura o da direita, que desce de cabeça para baixo; enquanto que o quarto, que foi atirado da roda e jaz na terra, aceita a evidência da sua condição: *Dolor, sum sine regno* (Dor, estou sem reino).

É evidente que, numa leitura alegórica, os quatro personagens não passam de apenas um, submetido às variações do destino.

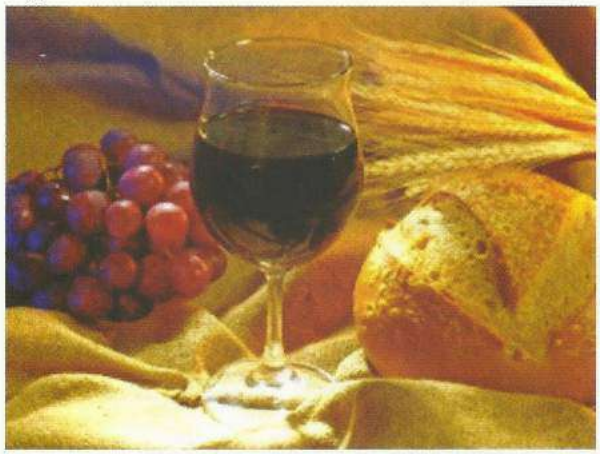
O simbolismo deste Personagem quatro-em-um refere-se também às fases da lua e às idades do homem (infância, juventude, maturidade, velhice), ao ciclo da plantação e assim por diante...

A substituição dos reis por animais ou monstros é um pouco mais tardia (século XIV, ou final do XIII), mas a ideia que este Arcano simboliza é certamente mais antiga que a civilização ocidental.

O aspecto solar e zodiacal do simbolismo da roda a relaciona sem dúvida com o conceito dos ciclos (o dia, as estações, a vida do homem), ou seja, daquele que nasce para morrer, mas que também morre para ressuscitar.

O Pão e o Vinho

É fácil de compreender a razão pela qual o pão e o vinho sempre foram sinônimos dos ciclos de plantação e colheita. As uvas e o trigo, símbolos de NETZACH nas colheitas e festividades vistas em QOF, passam por uma nova transformação em NUN na qual suas formas originais são sacrificadas e a uva se torna o Vinho; o trigo se torna o Pão.



Tanto a uva quanto o trigo sofrem uma nova morte e uma ressurreição simbólica na qual se tornam algo mais valioso.

Este ritual do pão e do vinho já era praticado desde o Antigo Egito, logo após o período das cheias do Nilo (que ocorriam entre Junho e Setembro), período no qual aconteciam as principais colheitas e correspondiam aos signos de Ísis, Rá, Neit e Maat. Nestas celebrações, os sacerdotes, em número de doze (cada um representando um dos signos do zodíaco egípcio), juntos do Sumo-Sacerdote responsável pela celebração, reuniam-se neste shabbat para agradecer aos deuses pelas graças alcançadas.

Nestas celebrações, eram usados o pão (que representava o trigo colhido em sua forma final) e o vinho (que representava as uvas em sua forma final), que eram repartidos entre todos durante o ritual. Esta celebração também era realizada em outras datas festivas, como o Pessach.

Este ritual foi praticado por Yeshua e seus discípulos e acabou se tornando conhecido como a *"Santa Ceia"* pelos católicos. Nos evangelhos, a Última Ceia (também chamada de "*Ceia do Senhor*" ou "*Ceia Mística*") foi a última refeição compartilhada por Jesus com os doze apóstolos antes de sua "*Morte e Ressurreição*". A Última Ceia tem sido objeto de várias pinturas, sendo a mais famosa de todas o afresco de Leonardo da Vinci em Milão, pintada em 1498, repleta de referências Astrológicas.

Durante a Última Ceia, e em referência específica ao tomar o pão e o vinho, Jesus contou aos seus discípulos, "*Façam isso em memória de mim*", (1 Coríntios 11:23–26). Outros eventos e diálogos foram gravados nos Evangelhos Sinóticos e no de São João. Todas as igrejas cristãs interpretam o descrito como a instituição da Eucaristia.

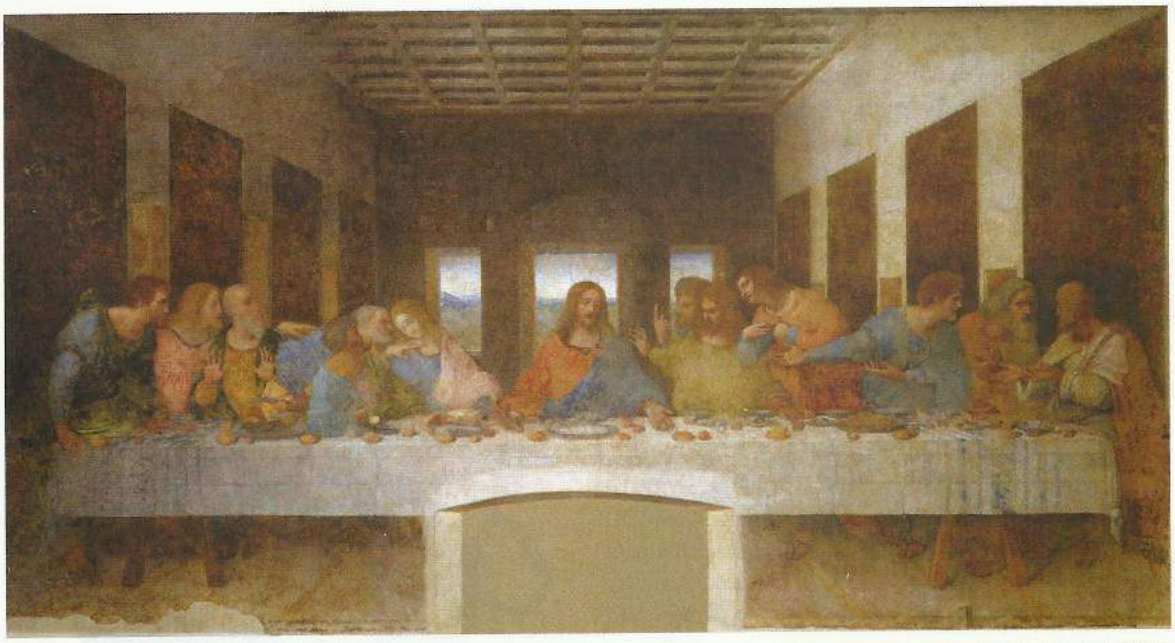
O vaso que era usado para servir o vinho ficou conhecido também como o "*Cálice Sagrado*", e tem sido um dos supostos objetos da literatura do "*Santo Graal*" na mitologia cristã (embora fique claro que são duas taças distintas na mitologia católica).

A Última Ceia ocorreu na véspera da morte de Jesus. O Novo Testamento narra que Jesus pegou no pão em suas mãos, deu graças e disse aos Seus discípulos: "*Este é o meu corpo que será entregue a vós*". Do mesmo modo, ao fim da ceia, Ele pegou o cálice em suas mãos, levantou ao alto e disse aos seus discípulos: "*Este é o meu sangue, o sangue da vida que será derramado por vós.*"

Signos Zodiacais na Santa Ceia

Quem está na cabeceira da mesa é São Simão, que corresponde ao signo de Áries (Signo de fogo e de ação). Simão indica com as mãos a direção a tomar. Áries rege a cabeça na anatomia astrológica, e a testa de Simão é bem realçada na pintura. Sua prontidão ariana também é mostrada pelas mãos desembaraçadas, para agirem conforme a vontade e coragem dos arianos.

Ao seu lado direito, Judas Tadeu, representando Touro. Seu semblante é sereno enquanto escuta Simão (Áries) e vai digerindo lentamente suas impressões, suas mãos na postura de quem recebe algo, caracterizando a possessividade de Touro (que é terra/receptivo, o signo que acumula). No corpo humano, Touro rege o pescoço e a garganta, e o de Judas Tadeu está bem destacado.



DaVinci retratou todos os signos astrológicos em seu afresco "A Santa Ceia". Da direita para a esquerda: São Simão (Áries), Judas Tadeu (Touro), Mateus (Gêmeos), São Filipe (Câncer), Tiago Menor (Leão), São Thomé (Virgem), Maria Madalena (Libra), Judas Iscariotes (Escorpião), Pedro (Sagitário), Santo André (Capricórnio), Tiago Maior (Aquário) e São Bartolomeu (Peixes).

Mateus vem em seguida, correspondendo à Gêmeos, signo duplo que rege a interação com as pessoas e a habilidade de colher informações. Mateus tem as mãos dispostas para um lado e o rosto para o outro, revelando o hábito geminiano de falar e ouvir à todos ao mesmo tempo. Mateus era escriba e historiador da vida de Jesus (escreveu um dos 4 livros aceitos como verdadeiros pela Igreja Católica) e Gêmeos rege a casa III, setor de comunicação e conhecimento.

Logo após está São Filipe, representando Câncer. Suas mãos em direção ao peito mostram a tendência canceriana para acolher, proteger e cuidar das coisas. Regido pela Lua, Câncer trabalha com o sentir. Filipe está inclinado, retratado como se estivesse se oferecendo para realizar alguma tarefa.

Ao seu lado está Tiago Menor, o representante Leonino, de braços abertos, revelando nesse gesto largo o poder de irradiar amor (Leão rege o coração e o chacra cardíaco), ele se impõe nesse gesto confiante, centralizando atenções.

Atrás dele, quase que escondido, está São Tomé, o Virginiano, o famoso "ver para crer", que, apesar de modesto, não deixa de expressar o lado crítico e inquisitivo de Virgem – com o dedo em riste ele contesta diante de Cristo.

Libra é simbolizado por Maria Madalena, esposa de Jesus. Com as mãos entrelaçadas, ela pondera e considera todas as opiniões antes de tomar posições – Libra rege a casa VII, é o setor do casamento e parcerias, deixado também como mais uma evidência de que os templários possuíam conhecimento sobre o casamento de Jesus e seus descendentes.

Ao seu lado, está Judas Iscariotes, guarda-costas de Jesus, representando Escorpião. Com uma das mãos ele segura um saco de dinheiro (Escorpião rege a casa VIII, que trata dos bens e valores dos outros) e com a outra mão ele bate na mesa, protestando.

Em seguida, Pedro, o Pescador de Almas, representando o alegre Sagitário. Foi ele quem fez o dogma e instituiu a lei da Igreja – Sagitário rege a casa IX, setor das leis, religiões e filosofia. Seu dedo aponta para Jesus – a meta de Sagitário é espiritual. Ele se coloca entre Maria e Judas, trazendo esclarecimentos (luz) à discussão (Sagitário é o "alto-astral" do zodíaco).

Ao seu lado está Santo André, Capricórnio. O signo mais responsável do zodíaco, que com seu gesto restritivo, impõe limites. Seu rosto magro e ossos salientes revelam o biotipo capricorniano. Seus cabelos e barbas brancas e seu semblante sério mostram a relação de Capricórnio com o tempo e a sabedoria.

Ao lado, Tiago Maior, Aquariano, que debruça uma de suas mãos sobre seus ombros, num gesto amigável, enquanto a outra se estende aos demais. Ele visualiza o conjunto, percebendo ali o trabalho em grupo liderado por Jesus. Aquário rege a casa XI, que é o setor dos grupos, amigos e esperanças.

Finalmente, sentado à esquerda, temos São Bartolomeu, o viajante, representando Peixes. Seus pés estão em destaque (que são regidos por Peixes na anatomia astrológica). Ele parece absorvido pelo que acontece à mesa e, com as mãos apoiadas, quase debruçado, revela devoção envolvido pelo clima desse encontro.

A Eucaristia

Na Igreja Católica, a Eucaristia é um dos sete sacramentos. Segundo o Compêndio do Catecismo da Igreja Católica, a Eucaristia é *"o próprio sacrifício do Corpo e do Sangue do Senhor Jesus, que Ele instituiu para perpetuar o sacrifício da cruz no decorrer dos séculos até ao seu regresso, confiando assim à sua Igreja o memorial da sua Morte e Ressurreição. É o sinal da unidade, o vínculo da caridade, o banquete pascal, em que se recebe Cristo, a alma se enche de graça e nos é dado o penhor da vida eterna"*. A palavra Hóstia, em latim, quer dizer vítima, que entre os hebreus, era o cordeiro, sem culpa, imolado em sacrifício a Deus.

Kefor

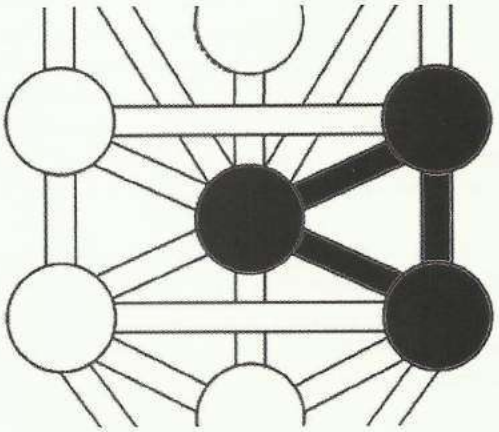
Outra palavra hebraica importante para o estudo da letra KAPH é Kefor (Kaph-Peh-Vav-Resh), ou o vaso ou taça que recolhia o sangue dos sacrifícios nos templos.

A letra KAPH tem o formato de uma taça caída, associada também ao derramamento de sangue nos sacrifícios. O sangue como o condutor entre a vida, a morte e o sacrifício.

Santo Graal

Santo Graal ou *Santo Gral* é uma expressão medieval que designa normalmente o cálice usado por Jesus Cristo na Última Ceia, e onde, na literatura, José de Arimateia colheu o sangue de Jesus durante a crucificação, entretanto a origem do Santo Graal é anterior ao cristianismo. A primeira referência a ele aparece num poema onde conta a busca do rei Artur e seus cavaleiros por um recipiente mágico, um caldeirão. Este caldeirão poderia dar novo sabor a alimentos, vida e vigor as pessoas. A questão é que quando esta lenda aparece durante a Idade Média, ela passa por um processo de cristianização. E neste contexto o Caldeirão mágico que traria novamente vida e prosperidade num período de miséria, novamente *Camelot* se torna o Santo Graal.

Ele está presente nas Lendas Arturianas, sendo o objetivo da busca dos Cavaleiros da Távola Redonda, único objeto com capacidade para devolver a paz ao reino de Arthur.



O simbolismo do Santo Graal pode ser compreendido nestes 3 Caminhos: NUN, o sacrifício no qual escolhemos as melhores obras para torná-las ainda melhores; KAPH, a taça sagrada e os ciclos que regem estes sacrifícios e YOD, a busca pela perfeição sempre.

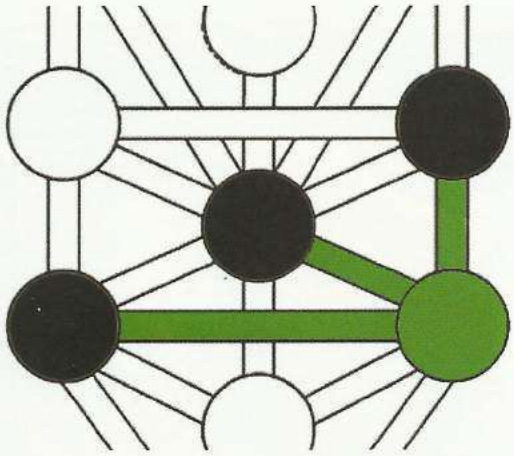
Cristo crucificado entre dois ladrões, com a Virgem Maria e João, o Evangelista, e José de Arimatéia recolhendo o sangue de Cristo em um prato), autor desconhecido (1315).

O Sangreal, ou seja, a "Taça que recolheu o Sangue de Cristo" torna-se o objeto de busca incansável do rei Arthur (embora apenas Percival ou Galahad o tenham encontrado). A chamada "*Eterna Busca*" pelo Santo Graal, um dos pilares do Hermetismo, é a busca incessante do Mago pela perfeição. A taça que recolhe o sangue de cada sacrifício feito em nome da Grande Obra.

Desta maneira, a "Taça usada por Jesus na Santa Ceia" e a "Taça que recolheu o sangue de Jesus na cruz", simbolicamente, pertencem ao Caminho de KAPH e fazem alusão a CHESED e a todo o caminho dos ciclos percorridos pelo Mago.

Kanaph

As Asas dos Anjos são descritas como *Kanaph* (Kaph-Nun-Peh) e estão relacionadas com o Caminho de Kaph por significar "Proteção Espiritual" também. Estar debaixo das asas de um anjo significa também estar protegido por Deus, com o mesmo significado de estar debaixo de uma coroa..



As Asas divinas só podem ser utilizadas por aqueles que detém a pureza no coração, aqueles que possuem a verdadeira Fé (TZADDI).

"Mas para vós, os que temeis o meu nome, nascerá o sol da justiça, e cura trará nas suas asas; e saireis e saltareis como bezerros da estrebaria.

Malaquias 4:2

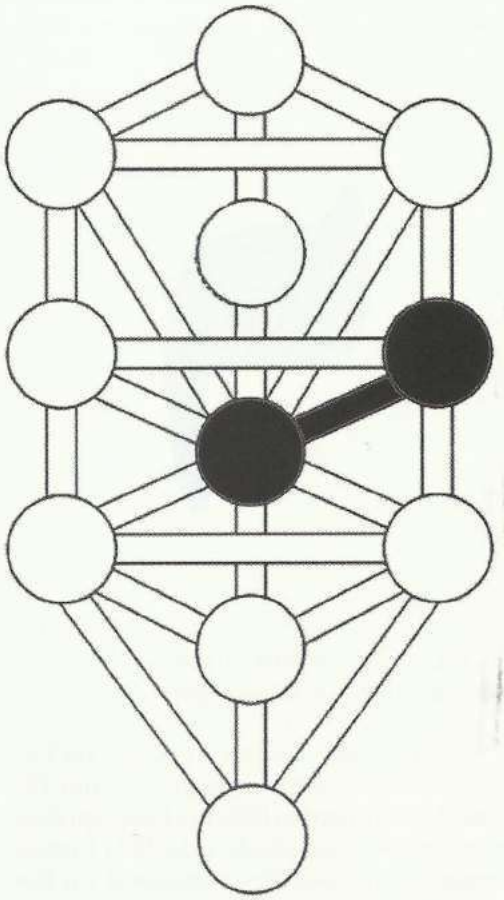
A tua justiça é como as grandes montanhas; os teus juízos são um grande abismo. Senhor, tu conservas os homens e os animais.

Quão preciosa é, ó Deus, a tua benignidade, pelo que os filhos dos homens se abrigam à sombra das tuas asas."

Salmos 36:6,7

Imagem de Yeshua vestindo o Tallit, que representa as asas divinas dos anjos (Kanaph) cobrindo e protegendo os Estudantes de Cabalá (HOD), Sacerdotes (TIFERET) e Rabinos (CHESED) quando fazem suas preces enquanto avançam na compreensão dos mistérios divinos.

Yod



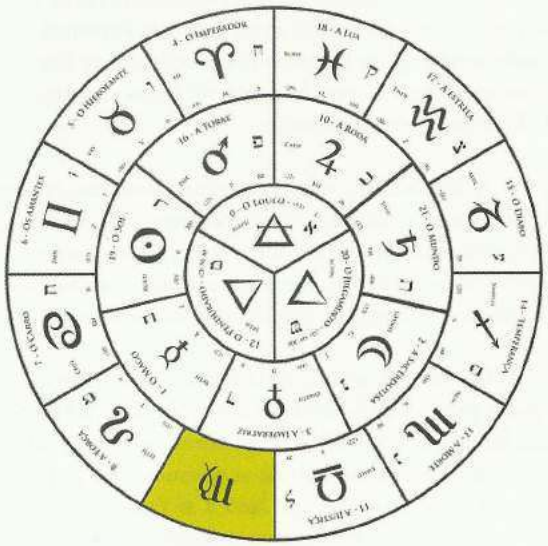
Título: a Semente Secreta.
Inteligência: Inteligência da Vontade.
Posição: Une as Esferas Chesed a Tiferet.
Significado: Mão.
Valor Gemátrico: 10.
Anjo: Hamaliel.
Qliphoth: Yamatu.
Runa: Eihwaz
Cor: Amarelo-Esverdeado.
Incenso: Narcissus.
Animais: Gato.
Seres lendários: Povo-do-Mar.
Pedras: Peridot.
Plantas: Snowdrop, Lilly, Menta.
Árvore: Bétula.
Correlação: Virgem.
Arcano do Tarot: O Eremita.
Correspondência no corpo humano: Costas.
Doenças: Problemas de Coluna.
Poderes: Invisibilidade.
Símbolos: Lâmpada, Varinha, Pão Consagrado.
Rituais: Silêncio da Meditação, Busca Espiritual.

Descrição

O 20° Caminho é o da INTELIGÊNCIA DA VONTADE, assim chama porque é o meio de preparação para todo e para cada ser criado. É por essa inteligência que a existência da Sabedoria Primordial fica conhecida.

A Individualidade é para a Mônada como a Personalidade é para a Individualidade.

O Processo Evolutivo da Personalidade está vinculado à aspiração mais elevada da Alma, Iluminação, a união com o eu Superior. O Eu Superior por sua vez aspira a sua união com a Divina Centelha (Mônada). Mas a Individualidade, também denominada Personalidade Evoluída (Ego Essencial), depende da Personalidade Encarnada para completar a sua Evolução, ser consciente da sua real imagem idealizada por Deus.



Evolução não é mais que converter em realidade o que se aloja no Inconsciente, como uma capacidade, a Potencialidade do Ser.

Na medida em que nós vamos alimentando a Tríplice Alma, com a mais perfeita observação possível, vida limpa, serviço impessoal, toda essa experiência vai sendo transferida para personalidade evolucionada que vai levando suas cores e potencializando-se.

Yod, ou Yud. A menor de todas as letras do alfabeto hebraico, representando a mão, ou a fagulha divina.

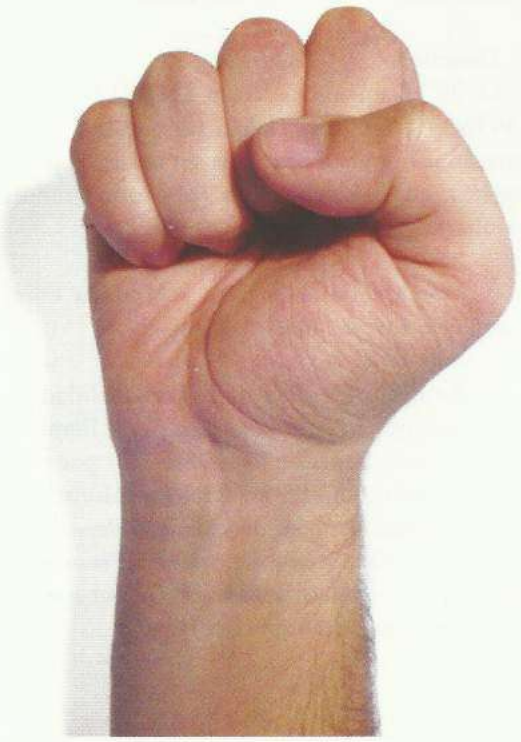
O Eu Superior também é denominado Espírito Triplo devido a seus três aspectos: Espírito Divino, Espírito de Vida e Espírito Humano. O aspecto chamado Espírito Divino é alimentado pela Alma Consciente; o Espírito de Vida pela Alma Emocional e o Espírito Humano pela Alma intelectual. A Alma tripla recebe a Essência de tudo aquilo que a Personalidade faz de bom no Plano Terrestre e que é absorvida pela Personalidade Evolucionada (Ego Essencial) depois da morte física. A Alma tripla precisa ser desenvolvida pelas experiências da Personalidade Encarnante.

A Mônada ao entrar no esquema evolutivo, só tem a consciência cósmica em seu contexto total, mas falta consciência de si mesma; é pura e forte, necessitando sem dúvida de experiências que a Alma tripla a proporciona através do Eu Superior adquirir autoconsciência.

Quando o Logos, como mostra o raio em forma de zig-zag, projetou Sua consciência nos Sephirot, a Mônada cuja habitação era BINAH, ao entrar na manifestação, também projetou um raio de si mesma, o Eu Superior por sua vez, ao enviar um raio a si faz, como quem faz um investimento; é como aplicando uma ação de capital de certa organização; se esta se deixa quebrar ou sua administração é ruim, o Capital, é perdido, tanto financeiro como de tempo. Da mesma forma, o Eu Superior não progride quando a Personalidade não levar a cabo qualquer trabalho, rumo a um Progresso Espiritual maior. Se esta perda é contínua, isto é, uma rejeição de sucessivas Personalidades Encarnante de realizar sua missão, o Eu Superior se separa dos Planos Inferiores podendo até morte em seu Aspecto Superior e a Mônada terá que reiniciar sua evolução por outro período de tempo infinito. Esta é uma alternativa raríssima; mas é mencionada nos Evangelhos: "*na ocasião que as filhos do Reino são lançadas fora, as trevas; haverá gritos e ranger de dentes.*"(Mateus 8:12).

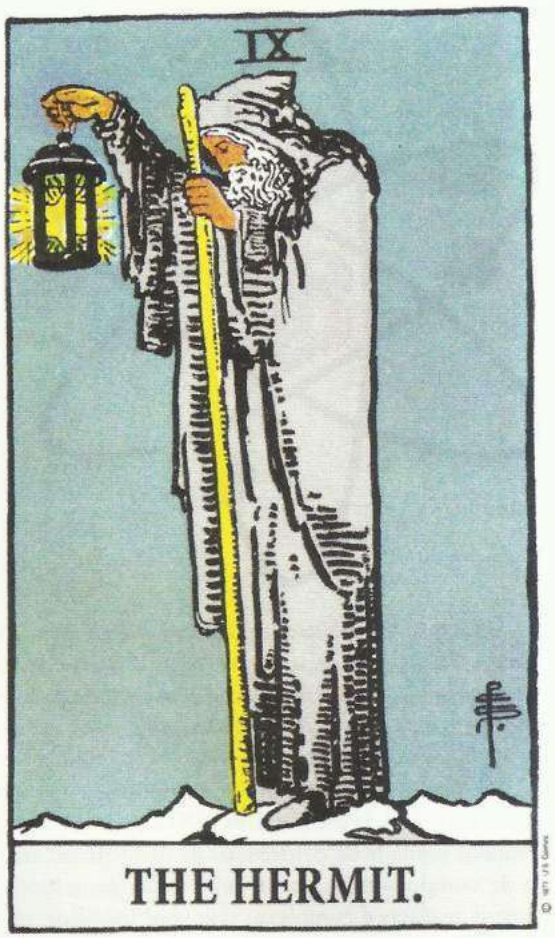
A imagem da Mônada projetada em CHESED corresponde somente ao próprio conceito monádico que não está sintonizado com o padrão Divino, como consequência, o Eu Superior não contempla a "*Face do Pai que está nos Céus*", mas sim o que a Alma Tripla lhe oferece e que dificilmente corresponde ao exato Ideal Divino. A Individualidade tem um desenvolvimento chamado *Epigénesis* que não só consiste na assimilação das experiências da última encarnação, mas na elaboração de conceitos novos e planos não só baseados no karma.

A obtenção de Sabedoria Primordial é, pois, o objetivo do 20ª caminho que consiste na realização consciente em nome do Grande Obra, destinada a cada



Mônada, como colaboradora do Logos. Dá a visão do padrão do destino cujas raízes estão nos níveis espirituais.

CHESED é a *Esfera da Inteligência Coesiva e Receptiva*, recipiente dos princípios abstratos, os arquétipos das ideias, em suas essências mais exaltadas. Então, o Eu Superior recebe de Chesed seu ideal mais alto de perfeição que lhe é possível realizar; percebe como o Pai o vê, conscientizando o padrão que o Pai idealizou para ele, sem divergências.

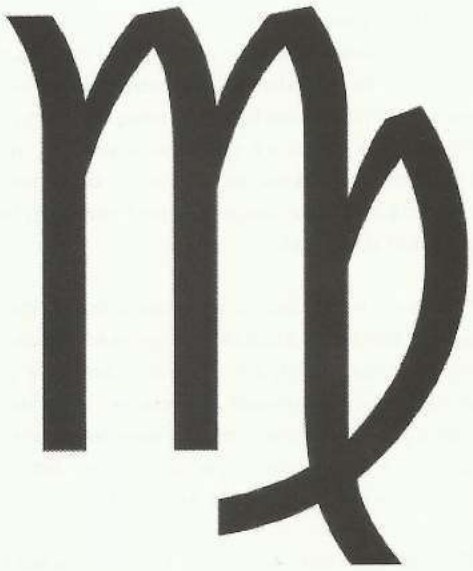


O Arcano IX do Tarot, o Eremita

Em termos de Cristianismo, o Estado Consciente do Eu Superior é também denominado *Consciência Crística*; o primeiro vislumbre de crística consciência pode ser considerado como influência deste Caminho.

A chave deste Caminho é a letra YOD que esotericamente representa a manifestação potencial, a adoração eterna. É uma primeira letra do Nome Divino JHVH. Como o esperma, simboliza o começo, a semente, o princípio fecundante.

O significado espiritual deste Caminho está no signo de Virgo, vinculado ao dogma da *Imaculada Concepção*, fecundado diretamente pelo princípio Divino Criador.



O Signo de Virgem, representando a busca pela perfeição.. Seu símbolo retrata uma espiga de trigo.

Outro significado da letra Yod é a Mão de Deus que tudo faz e que impele o homem constantemente para o caminho da evolução.

O portal deste Caminho é o Arcano IX cuja carta mostra o Eremita com seu manto e capuz, suas longas barbas brancas e sua lanterna da fé, apoiado no cajado da prudência, precedido pela serpente TETH, símbolo da Sabedoria Divina.

O Título Esotérico deste Segredo é: *Profeta do Eterno*, o que percebe a Sabedoria Primordial Eterna Iluminado pela Divina Luz. *O Mago da Voz do Poder*; o segundo título deste Caminho nos traz à mente a encarnação do Verbo, o começo de todas as coisas; pelo poder do Verbo Criador o começo teve a evolução.

E este poder é conferido ao Iniciado vencedor que em Chesed encontra o fim do seu Caminho enquanto encarnado. Onde então, escolhe transpor o abismo, DAATH, seguindo outras direções, ou então permanecer e servir a humanidade; não tendo mais necessidade de encarnar, o Eremita, Mestre da Sabedoria, estabelece sua morada neste plano, tornando se intermediário entre a esfera da Sabedoria HOCHMA e os Planos Inferiores, para a realização da Verdadeira Vontade.

A Passagem pelo Portal de YOD

YOD é considerado o *Caminho do Eremita*. A passagem pelo Portal de Yod se dá todas as vezes em que buscamos a perfeição em todos os nossos trabalhos.

Os Mistérios de Yod

No misticismo judaico, a letra Yod é a décima letra do Aleph-Bet, tendo o valor numérico de 10. O pictograma Yod parece um braço ou mão, enquanto que a escrita hebraica clássica é constituída de uma única marca para cima, um kotz para baixo, e uma porção média. Yod é a letra mais frequente nas Escrituras, bem como a menor das letras.

"Suspenso no ar, Yod é a menor das letras hebraicas e a única que não toca a linha inferior quando desenhada; o "átomo" das consoantes, e o formato a partir do qual todas as outras letras começam e terminam: O primeiro ponto com o qual os escribas primeiro começam a escrever uma letra, ou o último ponto que dão a uma letra sua forma final - é um yod". (Likutei Maharan)

Na tradição mística judaica, Yod representa um mero ponto, um ponto divino de energia. Como Yod é usado para formar todas as outras letras, e uma vez que Deus usa as letras como os blocos de criação, Yod indica a onipresença de Deus.

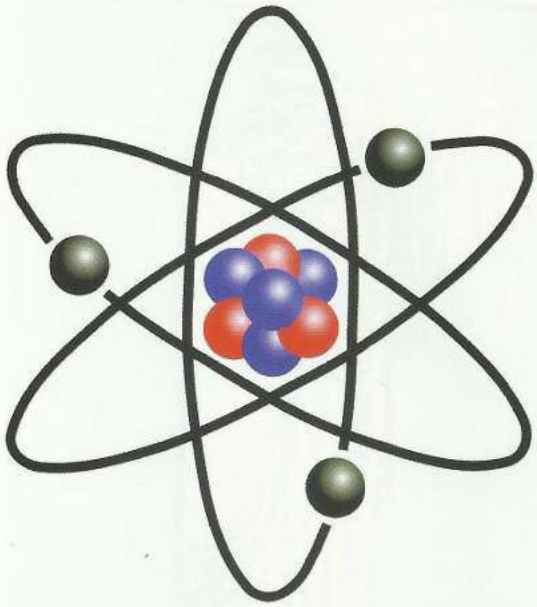
A palavra YOD (Yod-Vav-Daleth) descreve um pouco da geometria da Criação. Ela começa com o próprio Yod, como um ponto e, em seguida, se move para baixo, a partir do divino em direção a ordem criada para formar VAV (o "gancho" da criação). Finalmente ele se move para fora na esfera horizontal como DALETH (a "porta de entrada" da criação). Ponto-Linha-Plano.

Deste modo, a própria palavra YOD representa as três primeira esferas: KETHER (Ponto), HOCHMA (linha, formada por infinitos pontos) e BINAH (Plano, formado por infinitas linhas).

"O Pequeno que Carrega Muito"

Uma das questões que rondam a letra Yod é a pergunta *"Como um Deus infinito poderia limitar-se a criar um mundo que fosse finito?"* Esta letra, representando o ponto, carrega simbolicamente esse paradigma, trazendo para o ponto toda a complexidade de um universo inteiro.

O ponto, ao mesmo tempo em que representa a menor partícula de constituição da realidade, também representa tudo aquilo que queremos definir.



Exemplo de um Átomo na definição de Rutherford. A menor de todas as partículas, indivisível e capaz de construir todos os blocos na criação. Hoje já sabemos que mesmo o átomo pode ser quebrado em minúsculos pedaços infinitamente menores que ele.

O Ponto serve, então, para definir a menor partícula possível da criação. Um PIXEL, por exemplo, é a menor unidade de construção de imagem em uma tela de computador. a partir dele, todas as imagens, por mais realistas e complexas que você imaginar, são geradas. Quanto mais a tecnologia avança, menor fica esta unidade e mais realistas se tornam as imagens digitais, a ponto de um dia não sermos mais capazes de diferenciar o real de uma imagem criada (acho que já passamos muito disso nos efeitos de computador dos cinemas, por exemplo).

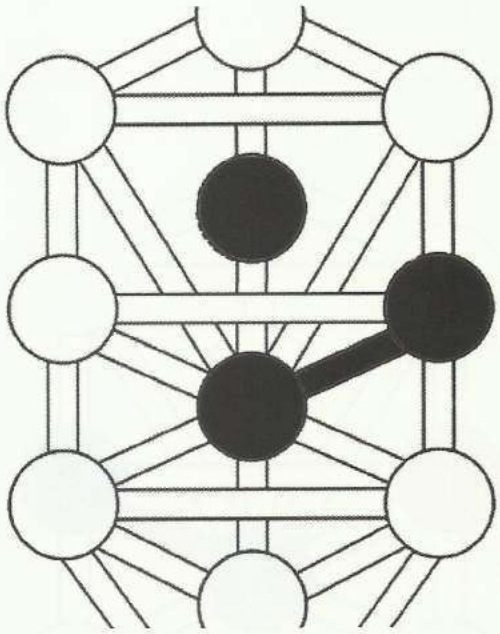
Por outro lado, o ponto TAMBÉM é a maior representação possível de algo que queremos definir. Abra um google-maps e digite o nome de uma cidade qualquer: Londres, São Paulo, Nova York... você verá um mapa de um país e um PONTO representando toda aquela cidade que você quis nomear.

Se você digitou São Paulo, minha cidade natal, este mísero pontinho que você está vendo no mapa representa mais de doze milhões de pessoas, uma infinidade de prédios, casas, carros, cachorros, gatos; todos os sonhos e esperanças destas pessoas, seus empregos, suas histórias, suas realizações... todas as árvores, rios canalizados, esgotos a céu aberto; toda a riqueza e toda a pobreza; todas as brigas políticas, religiosas e econômicas... um conteúdo que não caberia em centenas de milhões de livros de todos os tamanhos, reduzidos a um PONTO. Este é YOD.

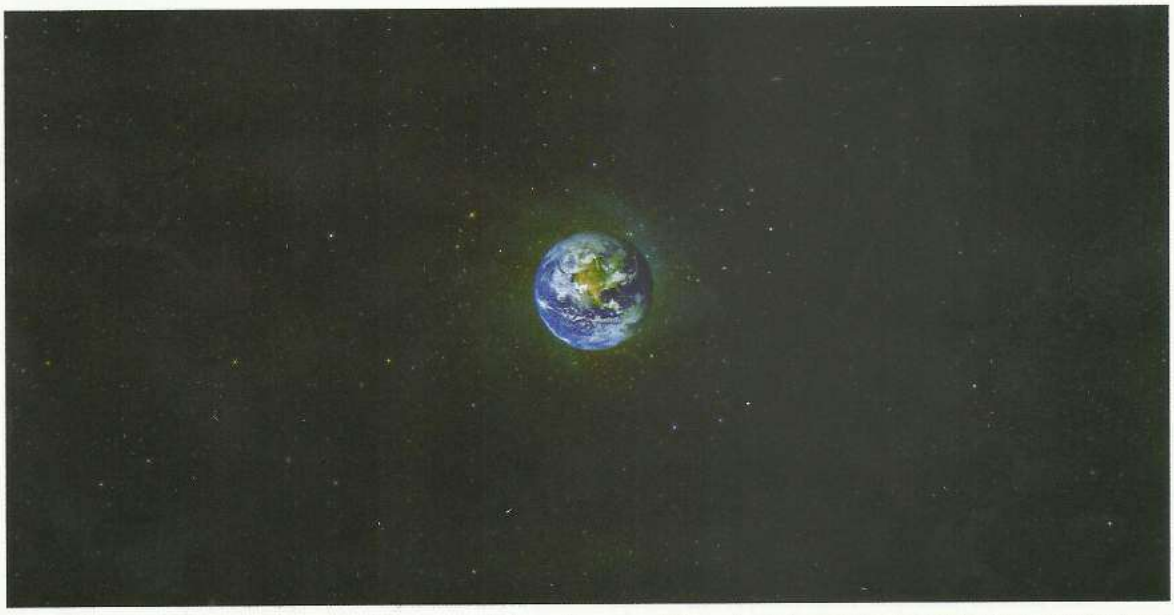
Você poderia reunir no mapa, então, todas as cidades e estados e países e continentes até chegar ao planeta Terra. Este "pálido ponto azul", como descreveu Carl Sagan, contém todo o conhecimento da história da humanidade dentro dele. Este é YOD.

Podemos nos afastar mais... reunir todos os planetas ao redor do Sol e nos afastarmos até que cada estrela com seus planetas, suas civilizações e sua história se tornem pontos. E nossa galáxia, quando vista de uma outra galáxia, se torna apenas um ponto no espaço. Este é YOD.

Não é por acaso que YOD é a primeira letra do Nome de Deus: Yod-Heh-Vav-Heh. A primeira centelha divina que dá origem a toda a Árvore da Vida. A partir desta fagulha, criou-se toda a existência.



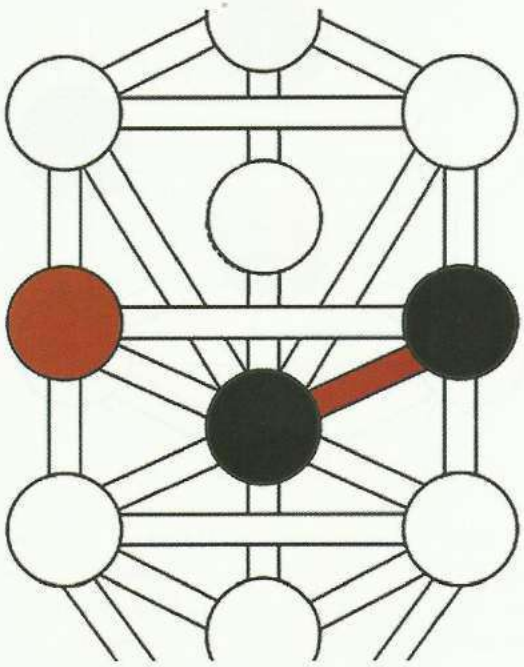
YOD é a projeção de DAATH sobre o Caminho que conecta TIFERET a CHESED. O Caminho do Eremita contém dentro de si todo o Santo Graal; todo o conhecimento sempre em expansão e que nunca terá um fim, pois cada pergunta respondida gera mais dez perguntas a serem feitas.



Pense em todas as pessoas que você conhece, em todos os livros que já leu sobre todas as pessoas que já passaram pela história da humanidade. Todos os dramas, todas as aventuras e todos os romances que já existiram, todos os livros já escritos, todas as peças de teatro, filmes e séries de televisão; absolutamente tudo o que você representa está contino este pequeno ponto azul. YOD, apesar de ser um ponto, contém todo o Universo dentro dele.

A Mão Direita de Deus

YOD significa "Mão", assim como KAPH, mas ao contrário de Kaph, Yod representa a mão que age, a mão que comanda; que possui o poder e a responsabilidade de guiar.



"Senhor, a tua mão direita foi majestosa em poder. Senhor, a tua mão direita despedaçou o inimigo".

Êxodo - 15:6

"Na tua majestade cavalga vitoriosamente pela verdade, pela misericórdia e pela justiça; que a tua mão direita realize feitos gloriosos".

Salmos - 45:4

A *Mão Direita de Deus* é um termo usado para designar o poder de criação divino. Ele representa a mão agindo sob a Vontade de GEBURAH.

A ideia da mão invisível por trás de acontecimentos favoráveis pode ser explicada hermeticamente pela posição do Caminho de YOD. Tendo o magista já descoberto sua Verdadeira Vontade em TIFERET, ele busca, agora, a realização da Grande Obra. Munido do RIGOR, ele procura incansavelmente pelo Santo Graal e, como manifestação da Fagulha Divina, está realizando a vontade do universo e este, em colaboração, se movimentará em uníssono com o Mago.

Cada esforço colocado na realização da grande Obra é acrescido de uma movimentação no universo a favor desta realização. Daí a certeza da ajuda divina. Quantas vezes já não escutamos *"Quando se quer uma coisa, o universo inteiro conspira a favor?"*.

Jesus, sentado à direita do Trono de Deus, é considerado a "Mão Direita de Deus". O Sagrado Coração de Jesus representa TIFERET.

A Mão Direita também é muito utilizada nos textos religiosos e filosóficos como metáfora para demonstrar o poder visível, o poder de comando e de responsabilidade, enquanto a mão esquerda é tida como a mão secreta, misteriosa. A mão direita é YOD e a mão esquerda, que recebe, é KAPH.

"Quando, pois, deres esmola, não faças tocar trombeta diante de ti, como fazem os hipócritas nas sinagogas e nas ruas, para serem glorificados pelos homens. Em verdade vos digo que já receberam o seu galardão.

Mas, quando tu deres esmola, não saiba a tua mão esquerda o que faz a tua direita";

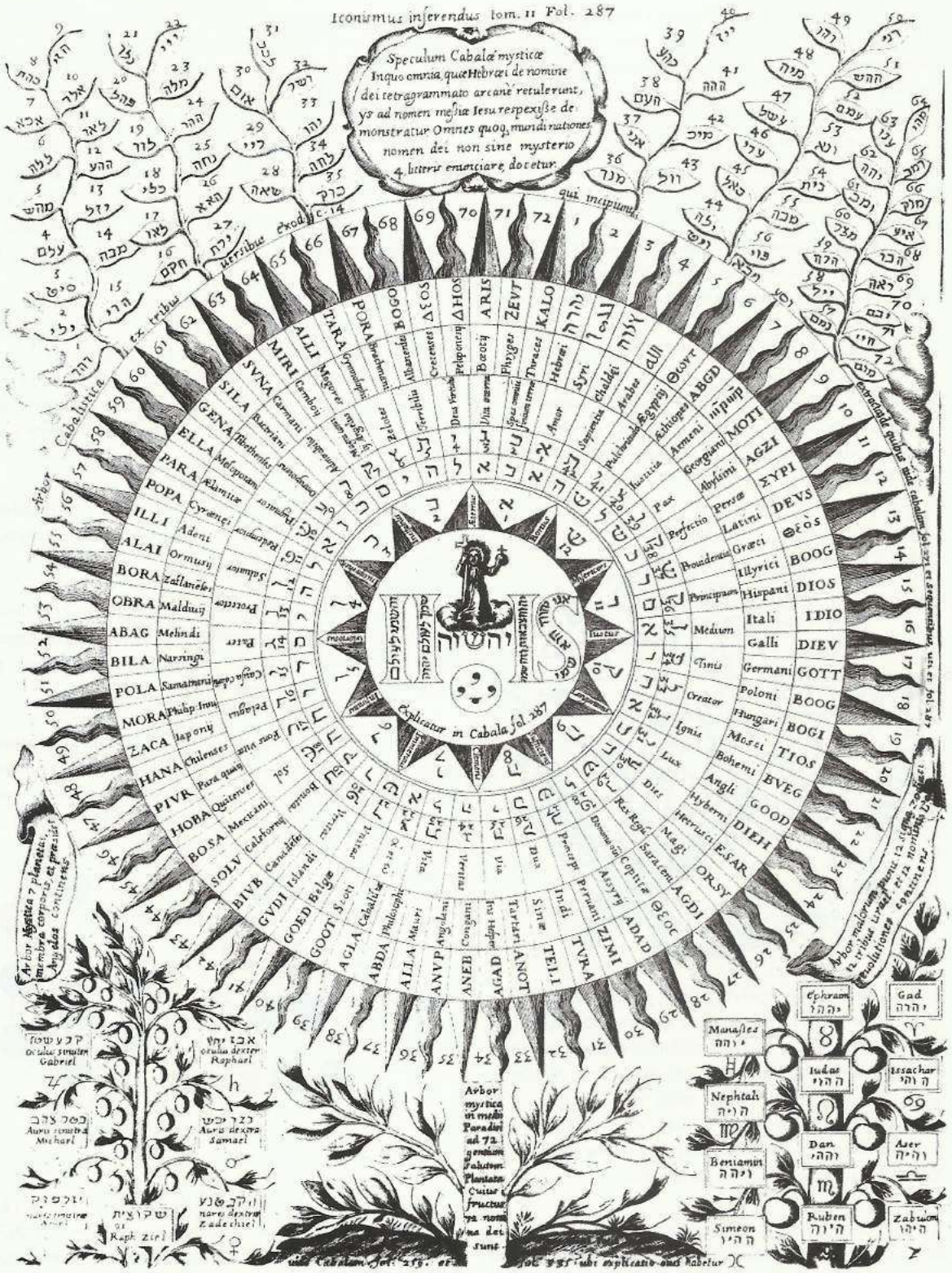
Mateus 6:2,3.

"Então disse o Senhor Deus: Eis que o homem é como um de nós, sabendo o bem e o mal; ora, para que não estenda a sua mão, e tome também da árvore da vida, e coma e viva eternamente"

Gênesis 3:22

O Número Dez

É extremamente interessante que o valor gemátrico de YOD seja dez; o mesmo número de Sephiroth na Árvore da Vida. Isso reforça a ideia de que o Yod é a fagulha divina de KETHER que é responsável por criar toda a realidade. Para Pitágoras, o Dez representa



O Nome de Deus no Tetragramaton subdividido em 72 Nomes, chamado Shemhamforash (1680).

a completude da Grande Obra, onde 1+0 = 1 e trazemos o 1 divino de KETHER para a própria essência de MALKUTH; o retorno à unidade após toda a jornada plenamente manifestada, o término de um processo que permite o início de outra fase surgir.

Era representado pelo símbolo X, que traz dentro de si a cruz de quatro braços, mostrando que a jornada final também trazia dentro de si os quatro elementos.

O Dez representa o conjunto de todas as Esferas da Árvore da Vida, ou seja, a própria realidade como infinita, podendo aumentar de escala quantas vezes desejar.

O Tetragrammaton

A tradição esotérica dos judeus, a Cabala, considera o nome de Deus sagrado e impronunciável. Possivelmente, a origem deste conceito está no terceiro Mandamento: "*Não tomarás o nome do Senhor teu Deus em vão*". (Êxodo - 20:7).

Assim, um grupo de sábios judeus, conhecidos como Massoretas, incorporou alguns "acentos" que funcionavam como vogais e viabilizavam a pronúncia do tetragrama, resultando na palavra Adonai (Senhor), que passou a ser utilizada para pronunciá-lo. Os nomes Jeová, Iehovah, Javé, Iavé, ou ainda Yahweh, são adaptações para a língua portuguesa da palavra Adonai, e não do tetragrama original.

Porém, há ainda uma crença entre os judeus do início do período cristão, que a própria palavra Torah seria parte do nome divino. Há outra relação interessante encontrada nos nomes originais de Adão e Eva, Yod e Chawah, respectivamente. Uma combinação entre estes dois nomes resulta numa das variações do tetragrama, YHWH, fato que sugere uma relação entre Criador e criatura. Com o decorrer do tempo, foram adotados outros termos para se referir ao Tetragrama: "O Nome", "O Bendito" ou "O Céu".

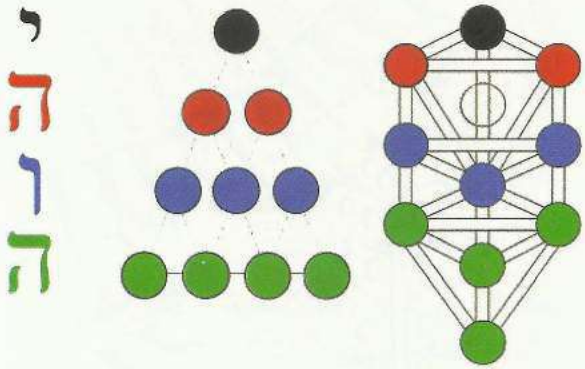
O místico cristão, Jacob Boehme, utilizando-se de uma cabala gráfica (conhecida como Árvore da Vida), encontrou os 72 Nomes de Deus (publicado em 1652, no livro *Oedipus Aegypticus*). Sendo que todos são formados por apenas quatro letras, o que caracteriza mais uma vez o tetragrama.

Se considerarmos que as letras de um alfabeto nada mais são que sinais gráficos, o Tetragrama, em sua representação gráfica, conhecido como Tetragrammaton, é uma complexa combinação de letras do alfabeto hebraico, grego e latino, associados a diversos símbolos conhecidos no ocultismo.

Nele encontra-se o pentagrama entrelaçado, símbolos zodiacais, algarismos e formas geométricas, entre outras representações.

No hermetismo, incluindo suas diversas ramificações, o Tetragrammaton desempenha uma função muito importante, sendo usado em rituais e invocações e na forma de talismãs.

Os ocultistas interpretam o Tetragrammaton e outros símbolos cabalísticos nele contidos, como poderosos signos mágicos, capazes de potencializar rituais abrindo as portas da consciência humana.

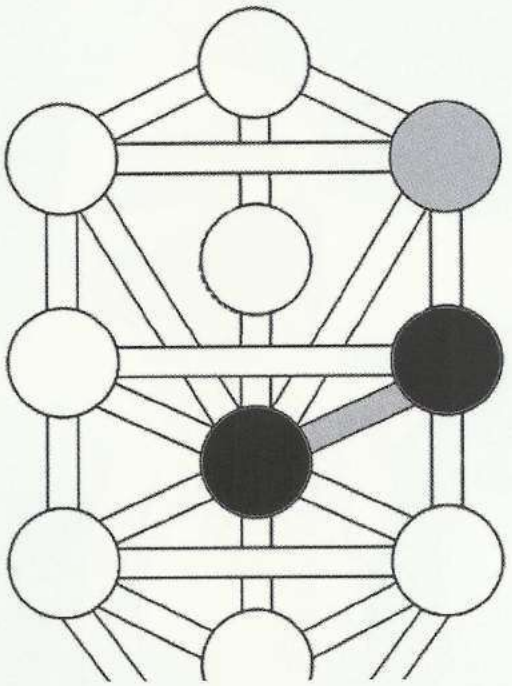


Correlações diretas entre o Nome de Deus YHVH, a Tetraktys de Pitágoras e a divisão nas Esferas. YOD representa KETHER, o início de tudo; HEH representa Hochma e Binah, as polaridades do Yang e Yin; VAV agrupa as Sephiroth que trabalham na Grande Obra e o último HEH agrupa as quatro Esferas do Microprosopo.

A Eterna Busca pelo Santo Graal

O Caminho de YOD também representa a busca por Deus, a busca pelo todo e a busca incessante por mais conhecimento. Uma escada sem fim em direção ao eterno.

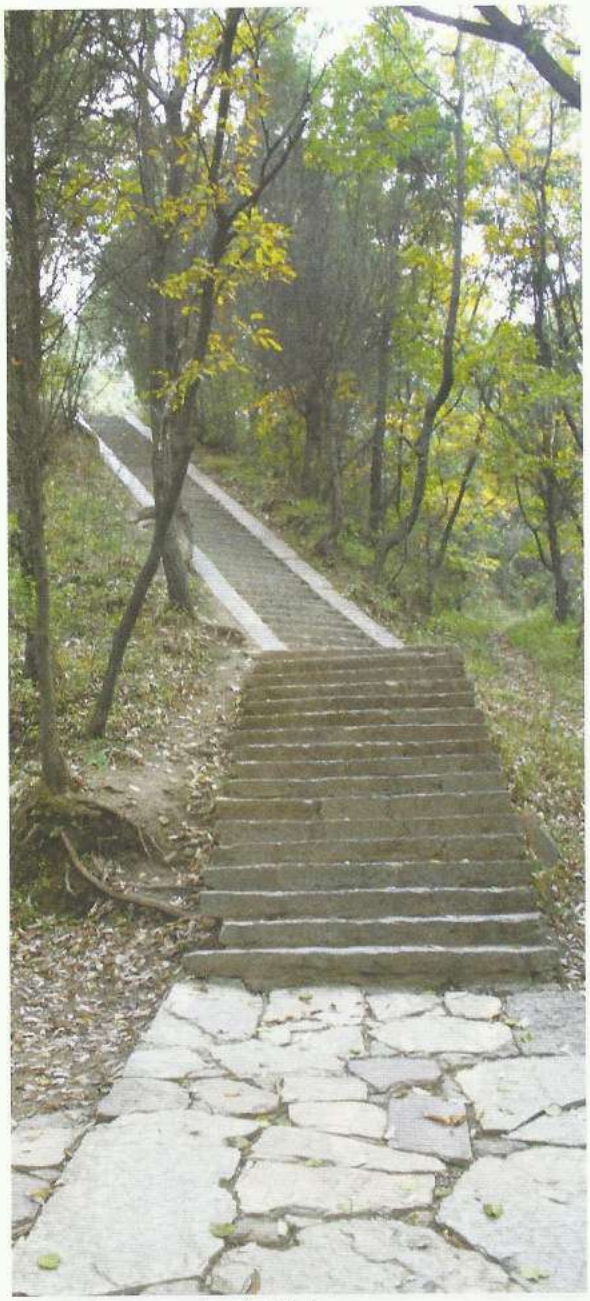
Um cientista jamais pode dizer que está satisfeito com tudo aquilo que conseguiu aprender; um Mestre verdadeiro jamais irá parar de estudar e aprimorar sua técnica. YOD representa esta preocupação com a perfeição. Daí sua correspondência com o signo de Virgo.



A Sabedoria de HOCHMA refletida no Caminho de YOD. Como Hochma é infinito em dimensões e possibilidades, assim é o Caminho de um Mestre. Tendo alcançado TIFERET, a maestria, começa a verdadeira busca pelo Santo Graal, ou pela perfeição. Este caminho não tem fim, pois nada pode ser considerado "perfeito", tendo sempre espaço para ser aperfeiçoado.

YOD representa a escalada da Ascensão, a parte expansiva do lado direito da Árvore da Vida. Quando um Mestre começa a trilhar este Caminho, é como se escalasse uma montanha cada vez maior e mais acentuada, no qual poucos poderão acompanhá-lo.

Como um ponto, Yod é um Caminho solitário, uma jornada do mestre com ele mesmo em busca das respostas para as perguntas que sua Verdadeira Vontade faz. E conforme caminha para dentro de si mesmo, mais afastado se torna de MALKUTH, ou dos profanos. Sua expertise se tornou tão grande e tão complexa que muitas vezes se torna incomunicável com aqueles que não foram iniciados ou que não começaram a trilhar o caminho.



A longa escada até o Mestre

Imagine um engenheiro projetista de um reator nuclear, por exemplo. A realidade matemática e a complexidade de mecânica que ele lida diariamente é praticamente impossível de ser explicada satisfatoriamente para um leigo. Para verdadeiramente compreender o que ele considera o Santo Graal e engajar em uma conversa que realmente possa produzir algum fruto, é necessário que alguém tenha uma faculdade de engenharia, conhecimentos de química e de ações e reações nucleares. Somente assim alguém conseguiria conversar e propor um novo passo em seu caminho.

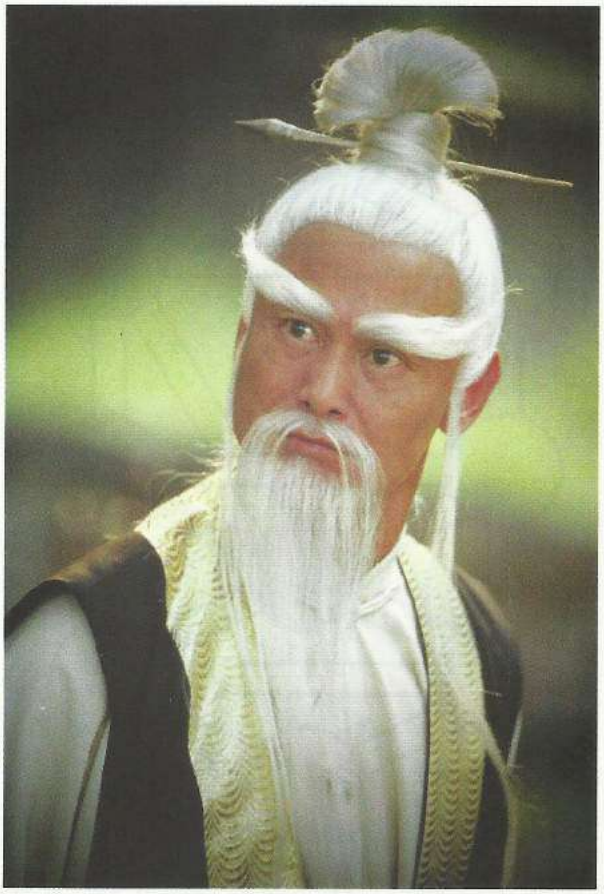
Alguém sem qualificações poderia ir a uma palestra onde este cientista falaria sobre reatores nucleares (ver Caminho de QOF). Poderia se interessar muito pelo tema, sendo inspirado por esta palestra (Caminho de TZADDI), mas, para ser capaz e digno de "estudar com o Mestre" e realmente absorver algum conhecimento iniciático verdadeiro, teria primeiro de terminar uma faculdade de engenharia, especializações em química, energia atômica e construção de reatores e escalar toda a árvore até ele mesmo se tornar um "Rei" simbólico naquela área. Somente então ele estaria apto a verdadeiramente compreender toda a profundidade daqueles ensinamentos.

Podemos comparar o exemplo acima para qualquer área humana: gastronomia, música, artes marciais, biologia, medicina, cirurgia, veterinária, direito, tecnologia, programação de computadores, filosofia, mecânica, dança e tudo o que você puder imaginar (na verdade, muito mais do que você pode sequer conceber, pois estamos falando da Esfera de HOCHMA).

Por isto é tão comum nas lendas e mitos o Personagem que detém o maior conhecimento possível sobre algum assunto estar isolado em terras distantes, longe do convívio dos meros mortais.

O que é? o que é? é o menor personagem do enredo, possui a cor verde claro, é o maior Mestre de todos na Arte e está em um local muito distante. E o personagem principal precisa ir até ele para completar seu treinamento...

O grau de profundidade virginiano que alguém que está trilhando este Caminho possui é tão grande e dissociado do senso comum que, para compreender verdadeiramente estas qualidades, devemos primeiro nos tornar Mestres (TIFERET) no que queremos aprender. Somente então estaremos preparados para nos beneficiarmos verdadeiramente deste conhecimento.

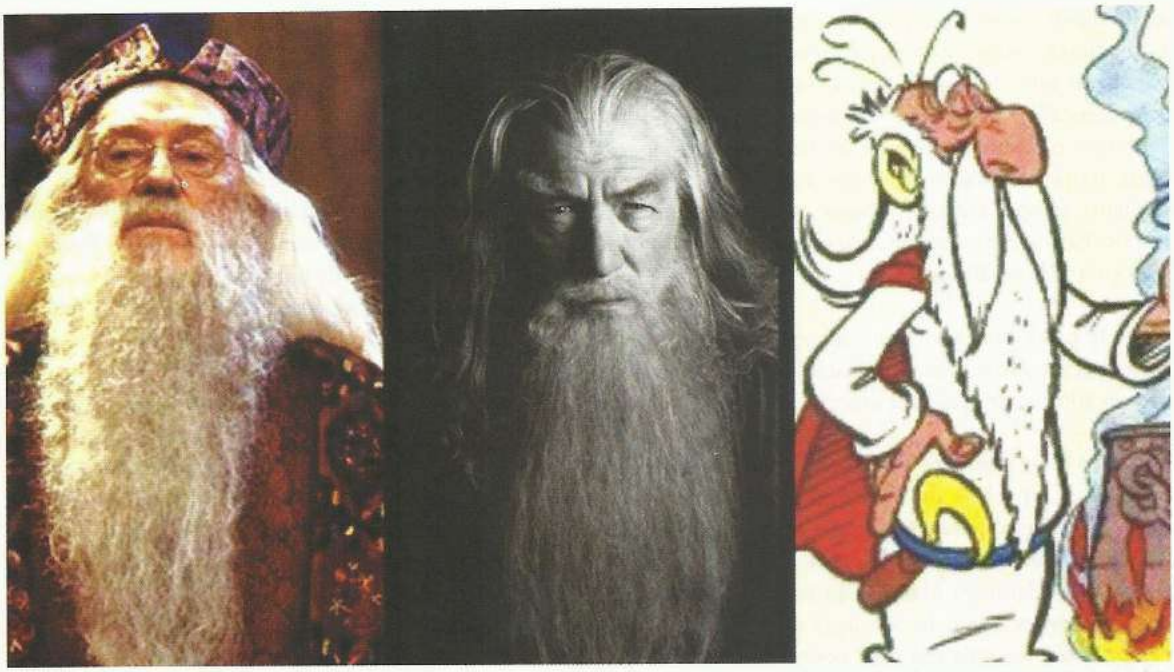


Compreendeu, pequeno gafanhoto?

A imagem espelhada de LAMED, no qual o sábio continua a trilha de NUN e oferece seus conhecimentos para a Lei e para auxiliar na justiça e no desenvolvimento do Reino, em YOD o sábio precisa se retirar do convívio público para estar imerso em si mesmo de modo a aprofundar verdadeiramente o seu treinamento.

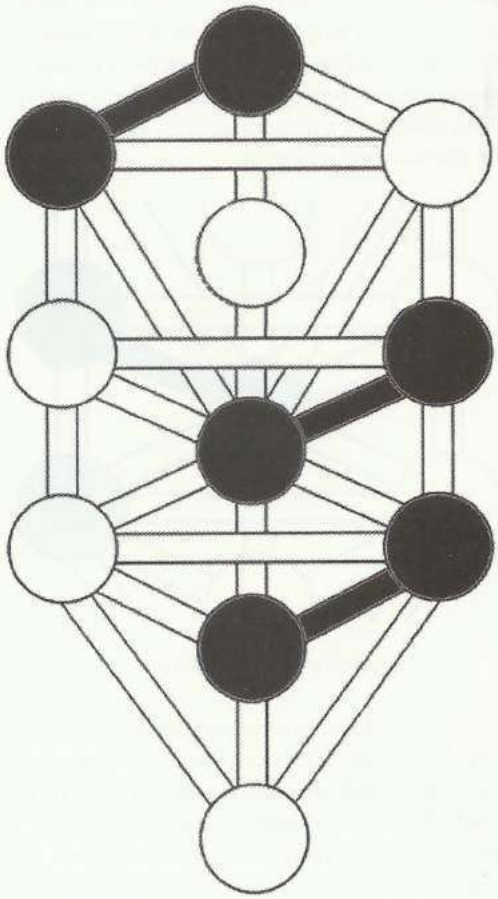
O Mago Conselheiro

Uma correlação interessante que também podemos observar na Geometria Sagrada é a relação entre BEIT e YOD. Beit, também chamado de "Casa de Deus", representa o Arquétipo mercurial do Mago, o mensageiro entre os deuses e os mortais. Da mesma maneira, reflete em Yod o conselheiro entre o objetivo da Busca e o herói em TIFERET. O Ancião conselheiro geralmente possui dons considerados milagrosos ou sobrenaturais.



Dumbleodore, Gandalf e Panoramix. O Mago ancião que auxilia os heróis em sua jornada, detentores de grande Sabedoria (Hochma), Força (Geburah) e Conhecimento (Daath)

Para ser capaz de guiar os heróis, o Buscador precisa necessariamente ter sido um herói em sua juventude. Sua experiência, e principalmente sua SABEDORIA (Atributo de Hochma) é o que lhe confere o status de mentor. Ter vivido (e sobrevivido) a diversas aventuras e envelhecido com o conhecimento acumulado (Atributo de DAATH) faz com que tenha também uma grande capacidade de realização (Atributo de GEBURAH). Note que, não por acaso, são estas as três esferas que conferem ao Mago sua Autoridade e Autorização para ser quem ele é.



Mas o que impulsiona o Buscador?

Ok, já falamos sobre a Sabedoria, o Poder e o Conhecimento, três Esferas que irradiam e tornam o Mentor o que ele é. Mas o que faz com que ele continue sempre avançando rumo ao desconhecido?

A resposta é a Esfera de NETZACH. A Fé, a Musa Inspiradora que está sempre alguns passos adiante do Sábio. Da mesma maneira que a presença do Mestre inspira os discípulos que ainda estão em Malkuth, no início da jornada símbolica, o próprio Mestre precisa ter Fé em algo maior do que ele.

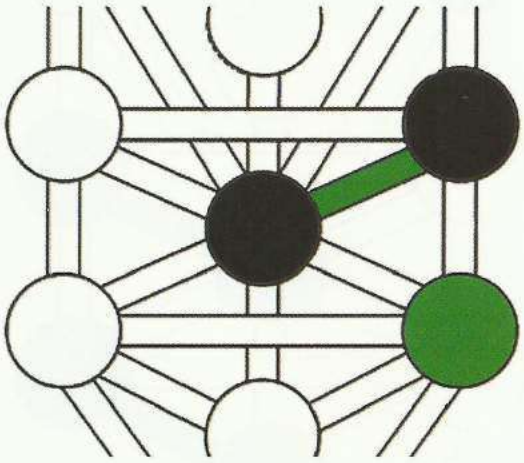
O Caminho de TZADDI e sua relação entre a Fé e a Sabedoria são bem conhecidos no Hermetismo. Diz-se que os sábios só puderam chegar a ser sábios porque possuem fé, e não estou falando necessariamente de

algo religioso aqui. Uma pessoa completamente ateísta e humanista, como um cientista em busca de uma vacina para curar uma doença tida como incurável, tem "Fé", "Esperança" e "Inspiração" em achar uma vacina, pois sabe que o resultado para a questão está em algum lugar, basta procurar, mesmo que esta busca consuma dinheiro, tempo, energia e todos os recursos que ele dispõe. Encontrar o Santo Graal se torna maior do que a própria vida do Buscador.

E nesta busca, o herói inspirará novos heróis com suas aventuras, que se tornarão a próxima geração de buscadores, em qualquer aspecto que você imaginar.

Os Caminhos de Santiago de Compostela

Os Caminhos de Santiago são os percursos percorridos pelos peregrinos que afluem a Santiago de Compostela desde o século IX para venerar as relíquias do apóstolo Santiago Maior, cujo suposto sepulcro se encontra na catedral de Santiago de Compostela. A peregrinação foi uma das mais concorridas da Europa medieval, cuja importância só era superada pela *Via Francigena* (com destino a Roma) e Jerusalém, sendo concedida indulgência plena a quem a fizesse. Depois de vários séculos relativamente esquecida, desde os anos 1980 que a popularidade da peregrinação tem vindo a crescer substancialmente, embora grande parte das pessoas que fazem o Caminho — nome pelo qual é também conhecida a peregrinação — atualmente não o façam por motivos religiosos.



A Fé inspirando a Busca e a Jornada

O Caminho tornou-se um itinerário espiritual e cultural de primeira ordem, que é percorrido por dezenas ou centenas de milhares de pessoas todos os anos. Foi declarado Primeiro Itinerário Cultural Europeu em 1987 e Patrimônio da Humanidade (na Espanha em 1993 e na França em 1998).

Os caminhos espalham-se por toda a Europa e vão entroncar nos caminhos espanhóis. Com exceção das várias vias do Caminho Português e do Caminho da Prata, do qual uma variante atravessava o nordeste de Portugal, que têm origem a sul, e do Caminho Inglês que vinha do norte, a maior parte liga-se ao Caminho Francês, cuja rota mais popular entra na Espanha na zona de Pamplona (*Roncesvalles*), se encontra com as restantes em Puente la Reina e segue ao longo do norte de Espanha. O Caminho é geralmente feito a pé, mas também pode ser feito de bicicleta, a cavalo, ou até de burro.

Compostela é apenas um entre milhares de rotas de peregrinação que podemos citar. Lembre-se que percorrer esta rota é o portão de abertura de TAV e é extremamente comum ouvirmos de quem fez estas peregrinações que elas "mudaram a vida da pessoa para sempre".

O Eremita

O Eremita é, sem dúvida, um dos Arcanos menos alegóricos do Tarot. A imagem de um peregrino em hábito de monge, portando um cajado, pode ser encontrado em dezenas de iluminuras em manuscritos dos séculos XV e XVI.

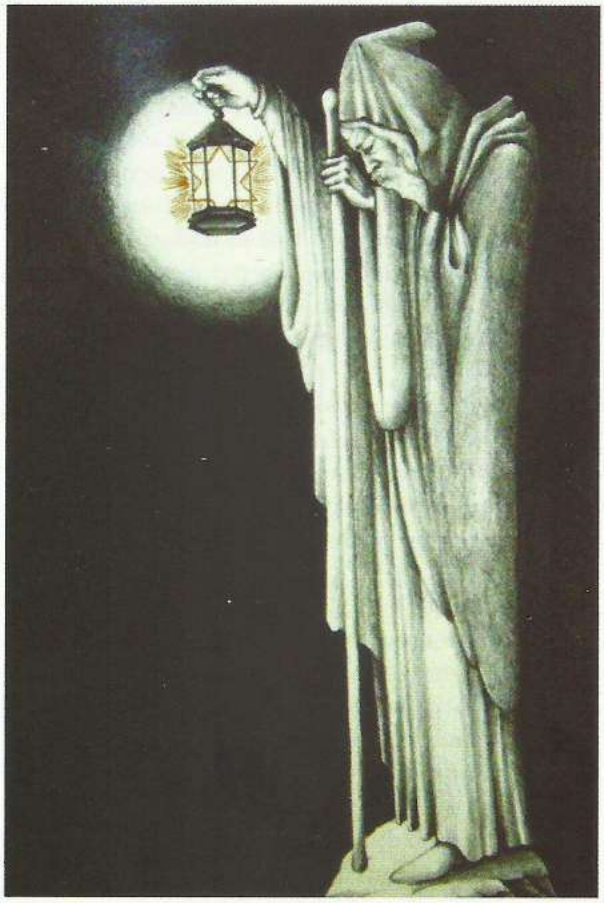


Ilustração interna do álbum Led Zeppelin IV, 1971

Os únicos detalhes que o afastam desta monotonia são a lâmpada que leva na mão: por ela imagina-se que seja uma ilustração da conhecida história de Diógenes em busca de um homem honesto. Esse relato foi muito popular na alta Idade Média e no Renascimento e, de fato, vários modelos renascentistas do Tarot chamam o Arcano VIIII de Diógenes. A alegoria da lâmpada em busca de homens honestos remetia a TIFERET.

Alguns estudiosos acreditam que boa parte do simbolismo do Eremita liga-se aos princípios fundamentais desse filósofo cínico: desprezo pelas convenções e vaidades, isolamento, renúncia à transmissão pública do conhecimento. O Eremita possui o conhecimento, mas quem quiser obtê-lo terá de ir até onde ele está.

Mas este mutável personagem teve ainda outras representações: no *Tarocchino de Bolonha*, aparece com muletas e asas; no de Carlos VI, tem uma ampulheta no lugar da lâmpada (o que o associa a Cronos ou Saturno, medidores do tempo).

Outra interpretação surge ainda do aparente erro ortográfico que se pode ver no Tarot de Marselha, onde a carta figura como *L'Hermite* em lugar de *L'Ermite*. Etimologicamente, o nome não derivaria então do grego *eremites*, *eremos* (deserto), mas provavelmente de Hermes e seu polivalente simbolismo.

A esse respeito, podemos lembrar que é precisamente a Thoth, equivalente egípcio de Hermes, que Gébelin e seus seguidores atribuem a invenção do Tarot.

Atalanta Fulgiens, publicado em 1617, elucida a figura do Eremita. Munido de seu cajado e de sua luminária, o eremita persegue incansavelmente a Inspiração (NETZACH), seguindo suas pegadas, porém sem nunca conseguir alcança-la

O outro instrumento que o Eremita carrega é seu Cajado (que remete a CHESED), símbolo da Prudência, que lhe ampara e auxilia na dura caminhada.

O bastão remete ao profeta, ao guia e ao buscador, como Moisés em busca da tábua dos Dez Mandamentos ou direcionando seu povo para a Terra Prometida.

Diógenes

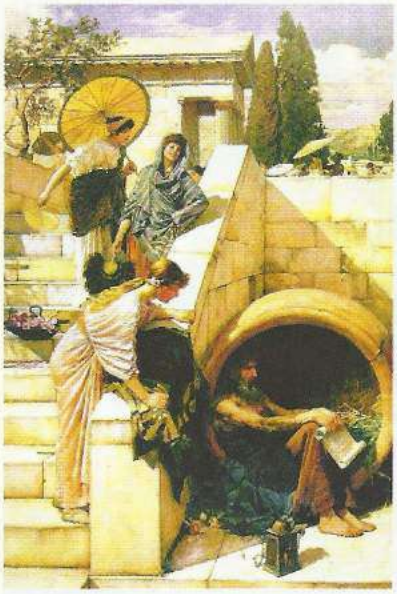
Diógenes de Sinope, também conhecido como Diógenes, o Cínico, foi um filósofo da Grécia Antiga. Os detalhes de sua vida são conhecidos através de anedotas, especialmente as reunidas por Diógenes Laércio em sua obra Vidas e Opiniões de Filósofos Eminentes.

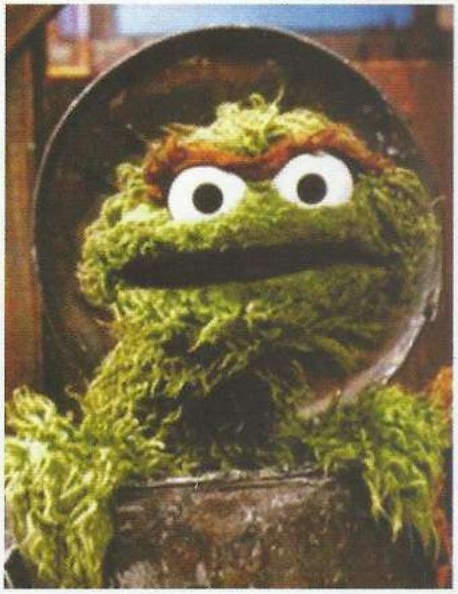
Diógenes de Sinope foi exilado de sua cidade natal e se mudou para Atenas, onde teria se tornado um discípulo de Antístenes, antigo pupilo de Sócrates. Tornou-se um mendigo que habitava as ruas de Atenas, fazendo da pobreza extrema uma virtude; diz-se que teria vivido num grande barril, no lugar de uma casa, e perambulava pelas ruas carregando uma lamparina, durante o dia, alegando estar procurando por um homem honesto.

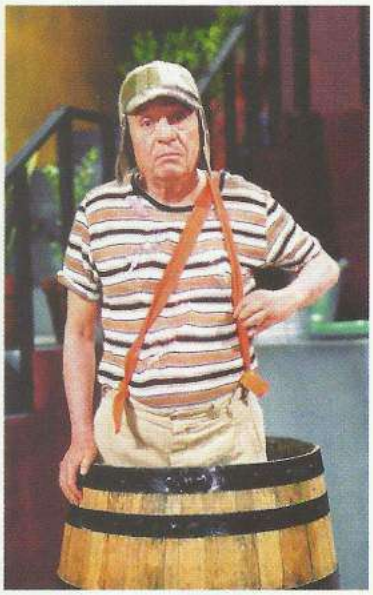
Igualmente famosa é sua história com Alexandre, o Grande, que, ao encontrá-lo, teria perguntado o que poderia fazer por ele. Acontece que devido à posição em que se encontrava, Alexandre fazia-lhe sombra. Diógenes, então, olhando para Alexandre, disse: "*Não me tires o que não me podes dar!*" (variante: "*Deixa-me ao meu sol*").

Essa resposta impressionou vivamente Alexandre, que, na volta, ouvindo seus oficiais zombarem de Diógenes, disse: "*Se eu não fosse Alexandre, queria ser Diógenes.*"

Diógenes, por José de Ribera (1637)

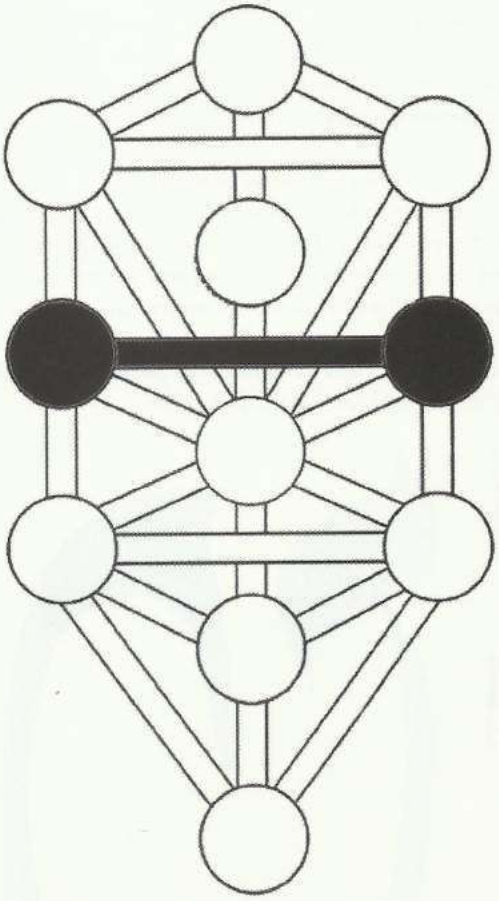






Diógenes em seu barril, por William Waterhoude (1905), Oscar, o Rabugento em sua lata de Lixo (Vila Sésamo, 1969) e Chaves e seu barril (1971). Os Grandes arquétipos não morrem nunca, eles apenas se transmutam.

Teth



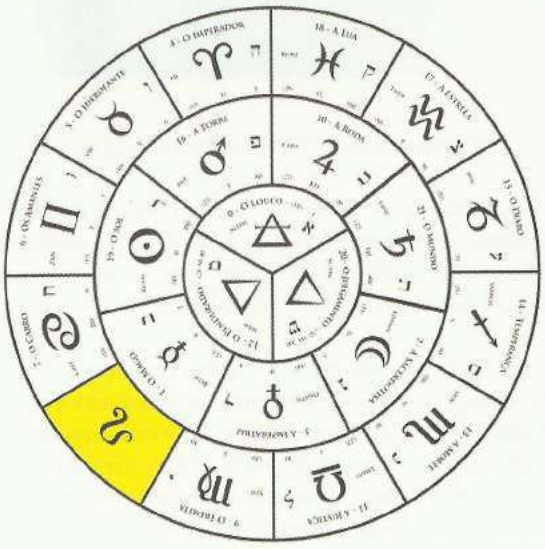
Título: A União Mágica.
Inteligência: Inteligência do Segredo.
Posição: Une as Esferas Chesed a Geburah.
Significado: Serpente.
Valor Gemátrico: 9.
Anjo: Verchiel.
Qliphoth: Temphioth.
Runa: Wunjo
Cor: Amarelo.
Incenso: Olibano.
Animais: Leão.
Seres lendários: Dragões.
Pedras: Olho de Gato.
Plantas: Girassol, Açafrão.
Árvore: Freixo.
Correlação: Leão.
Arcano do Tarot: A Força.
Correspondência no corpo humano: Coração.
Doenças: Doenças Cardíacas.
Poderes: o Poder do Diálogo com Animais.
Símbolos: Coração.
Rituais: Trabalho com os Chakras, Bioquímica.

Descrição

O 19° Caminho é o da INTELIGÊNCIA DO SEGREDO de todas as atividades dos Seres Espirituais por causa da influência difundida por Deus, da mais Exaltada e Sublime Glória.

Neste 19° Caminho está o Poder de Luta de GEBURAH (Marte) que incita o Iniciado a enfrentar com os Aspectos Residuais do Karma o Caminho até o cofre das Imagens Espirituais Abstratas projetadas em CHESED, Esfera regida pela prosperidade de Júpiter que encarna o princípio da Caridade, Coesão e Receptividade; Teth é o Conselheiro leal dos Poderosos.

O Logos, ao exteriorizar toda a Vida Cósmica que forma parte de Sua Consciência, a projeta em Seu Sistema Solar e este lhe envia uma resposta em uma analogia perfeita (Verdadeira Vontade). A consciência é uma integração das duas reações.



A humanidade desenvolveu a capacidade de reação de tudo o que o Logos envia e, na medida em que vai evoluindo, adquire capacidade de resposta cada vez maior.

No princípio da evolução, durante a trajetória para o Nadir existencial, ao passar por todos os planos da manifestação, a humanidade adquiriu a capacidade de reação, que é conservada no Inconsciente. Quando a humanidade estiver Consciente de todas as suas capacidades de ação, então a evolução estará terminada.

A evolução tem como finalidade exteriorizar cada vez mais as potencialidades humanas; tudo aquilo que cada Ser pode dar ao Logos como resposta. Quanto mais o Ser consegue reagir como Essência aos estímulos do Logos (Fagulha Divina única e individual), mais rápido é sua evolução e mais rápido ele passa de "reagir" aos estímulos para "agir" criando seus próprios estímulos, que se confundem com os do Logos.

O formato da letra TETH lembra uma serpente

Quando o Universo (Kether) envia um novo conceito, este é percebido apenas por dedução, sendo seu efeito refletido na Natureza onde nós vemos o retrato divino da beleza e a harmonia (Hochma).

O Logos não pode ser visto, mas só percebido. Só quando o nível de Hochma for alcançado é que a humanidade passará a ver Kether cara a cara. Enquanto o Logos tenha reações para enviar e o homem a capacidade para os responder, o Universo continuará sua trajetória evolutiva até chegar ao equilíbrio total.

O Logos Solar capta igualmente influências de outros Sistemas Solares, com os quais está em afinidade e, depois de elaboradas, os transmite desde cada sistema a Chesed; são conceitos novos e originais.

O Universo recebe cada um destes impulsos, captura os ensinos, os elabora, os dá impulso e os reflete, devolvendo ao Logos.

Quando a humanidade houver alcançado o pico de sua evolução, deixará de ser condicionada pelo Logos para se tornar Unidades de Consciência Livres. Estas unidades não estarão mais subordinadas as leis Kármicas, mas elas serão a encarnação da própria Lei, limitadas pelas próprias capacidades de Consciência. É neste ponto que finalmente conseguimos compreender a célebre frase de Aleister Crowley "*Todo Homem e Toda Mulher é uma Estrela*"

O Arcano atribuído a este Caminho é o VIII, a Força, e representa uma mulher que mantêm as mandíbulas de um leão sem esforço aparente. Este

Arcano mostra as condições necessárias para dominar as forças inferiores da natureza do Ego, simbolizadas pelo Leão. O significado espiritual deste Caminho é resumido no Signo Astrológico de Leão que confere a arte de Querer, Saber, Ousar e Calar.

O título desta carta, *Senhor do Leão*, apóia este significado e é reforçado pelo outro título, *Filha da Espada Ardente* que não deixa de ter vinculações com o espírito guerreiro de Marte, o chakra mundano de Geburah.

A chave deste Caminho é a letra Teth que representa simbolicamente uma cobra, a sabedoria. Esotericamente, encarna o asilo do homem, o telhado, um escudo, a proteção, a resistência.

TETH também representa uma cesta ou caixa aberta e, pelo seu valor gemátrico ser 9, é constantemente associada ao ato de "dar à luz" uma criança, representando a força do Nacimento, expansão do Clã e aumento da capacidade de trabalho de uma tribo.

Uma cesta aberta pode trazer muitos presentes dentro dela, até mesmo uma cobra! Teth é o potencial que pode se transformar no bem ou no mal.

São poucos os que podem vencer as forças da natureza instintiva e as chamas das suas paixões subjetivas; para dominar a subjetividade interna é preciso antes realizar o trabalho alquímico interno.

O Símbolo do signo de Leão: a Esfinge

O Caminho de TETH é de grande dinamismo e pureza e muito ligado às primeiras manifestações abstratas da forma. Esta senda significa uma confrontação completa com o Karma total do passado, das Personalidades encarnadas; deste modo o Iniciado firmemente estabelecido já livre de Karma, em Chesed, aceita toda a responsabilidade das suas ações, estando apto a conduzir seu trabalho em liberdade completa. Já tendo resgatado o seu karma, está capacitado para exterminar aspectos do Karma Grupal, como foi experimentado por Cristo.

A Passagem pelo Portal de TETH

TETH é considerado o "*Caminho da Força*". A passagem pelo Portal de Teth se dá todas as vezes em que conseguimos trabalhar o Rigor e a Misericórdia.

Os Mistérios de Teth

No misticismo judaico, Teth é uma letra paradoxal na medida em que revela ao mesmo tempo o bom (*Tov*) e o mau. A forma da letra é "invertida", sugerindo bondade oculta, como a de uma mulher que está grávida. No entanto, por vezes, o potencial para a bondade (*Taborah*) é pervertido, e a impureza ou imundície (*Tumah*) são os resultados.

TETH é a letra que ocorre menos frequentemente nas Escrituras (Yod é a mais popular). A letra aparece pela primeira vez em Gênesis 1:4

"E disse Deus: Haja luz; e houve luz.
E viu Deus que era boa a luz; e fez Deus separação entre a luz e as trevas".
Gênesis 1:3,4

É importante notar que esta "Luz" não é a luz do sol, visto que o sol foi criado depois, mas sim a luz da divisão de Kether na dualidade de Hochma e Binah.

A Alma dentro do Corpo

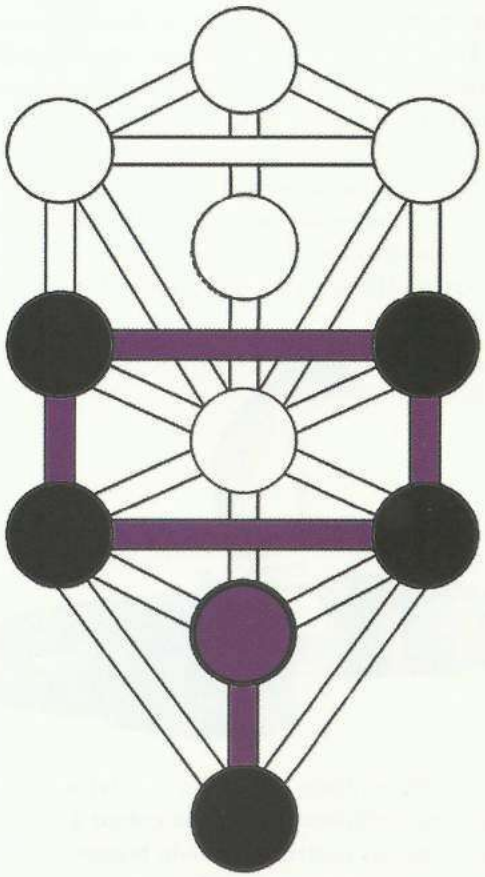
A letra TETH se escreve TETH-YOD-TAV e na construção da palavra TETH podemos encontrar todo o seu principal mistério: o Nascimento.

TETH é uma caixa, um cesto, um receptáculo que irá armazenar o YOD, a Fagulha Divina. Desta associação podemos compreender que o Teth + Yod representa o útero, que será impregnado com a Semente da Vida e passará 9 meses gestando um novo ser humano. No final deste período, TAV representa o portal pela qual esta nova pessoa passará para adentrar MALKUTH.

A distribuição geométrica da Árvore da Vida segue a Geometria Sagrada, sendo o Templo Religioso semelhante ao corpo feminino. YESOD possui todas as correspondências ao Grande Arquétipo da Mãe, em sua conexão com MALKUTH que representa os ciclos de nascimento e colheita e tudo aquilo que brota da terra. O número 9, como o número da concepção e da fundação, está intimamente ligado ao Mistério de TETH.

TETH marca o véu entre o Ocidente e o Oriente de um Templo; é o limite do Abismo entre o Reino Espiritual e o Reino do Manifesto.

A partir do momento em que o esperma de HOCHMA fecunda o óvulo de BINAH e dá origem a um novo Universo, o véu de TETH é atravessado e aquele POTENCIAL está agora em desenvolvimento para a manifestação na Esfera de MALKUTH.



Os Caminhos envolvidos na concepção e nascimento de algo (seja uma filosofia, um pensamento, uma ideia, um sentimento, um projeto ou mesmo uma criança) são principalmente os seguintes:

TETH é o cesto, o recipiente onde a fagulha divina de KETHER irá se fecundar. Note que DALETH é a porta pela qual esta concepção se torna possível;

MEM são as águas da placenta que permitirão que a criança esteja protegida e cuidada durante todo o período de gestação;

KAPH regula os ciclos de concepção, gestação, nascimento. Tal qual uma plantação, um feto precisa ser cuidado e crescer até o momento onde ele será "colhido", ou nascido;

PEH é a "boca" da vagina, o portal pela qual a criança precisa passar com sua alma NEPHESH de modo a encarnar em MALKUTH;

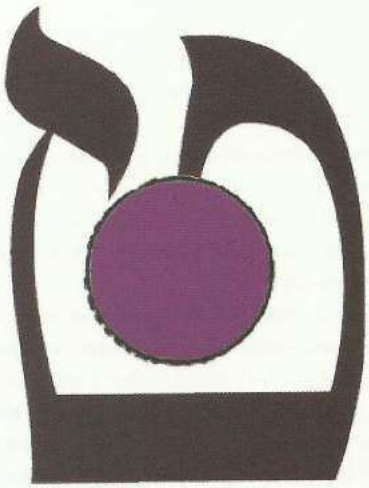
MALKUTH é o ponto final e agora inicial da criação. YESOD, a mãe, dá à luz a criança na Terra, que começará uma nova Aventura na Árvore da Vida...

Observando o Caminho da Serpente, aprendemos que YESOD representa a Alma pura daqueles que desejam subir a Escada de Jacó em direção ao infinito. No Caminho da Pomba, YESOD é esta mesma alma pura em seu caminho de descida na Árvore da Vida para o nascimento em MALKUTH.

Podemos aplicar esta lógica para qualquer uma das quatro Árvores (Terra, Ar, Água e Fogo). Pode ser o nascimento de uma filosofia, de uma ideia, de um projeto de vida; pode ser o nascimento de um sentimento, de uma obra de arte, de um relacionamento; pode ser o nascimento de um trabalho, um livro, um texto e pode ser o nascimento de algo construído em Malkuth. O número 9 simbólico da gestação humana, mas obviamente projetos de tamanhos e formas diferentes terão tempos diferentes para florescer.

Todas as medidas do nosso universo são tomadas com base no ser humano e todas as correlações da Kabbalah também refletem esta estrutura. Moldamos o universo à nossa imagem e semelhança e ao mesmo tempo somos moldados por este mesmo universo.

TETH é o cesto no qual todo o nosso potencial fica guardado, até poder ser aberto em MALKUTH



YESOD dentro de TETH. o número 9, que representa tanto Yesod quanto o número de meses em uma gestação humana, está diretamente relacionada com esta letra e com o Caminho de TETH.

O resultado final de todo este processo...

A Serpente no Paraíso

TETH, como a Serpente da Árvore da Vida, representa o CONHECIMENTO de Daath. A lenda mais famosa de todas é a da Serpente do Jardim do Éden.

"Ora, a serpente era mais astuta que todas as alimárias do campo que o SENHOR Deus tinha feito. E esta disse à mulher: É assim que Deus disse: Não comereis de toda a árvore do jardim?

E disse a mulher à serpente: Do fruto das árvores do jardim comeremos,

Mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, disse Deus: Não comereis dele, nem nele tocareis para que não morrais.

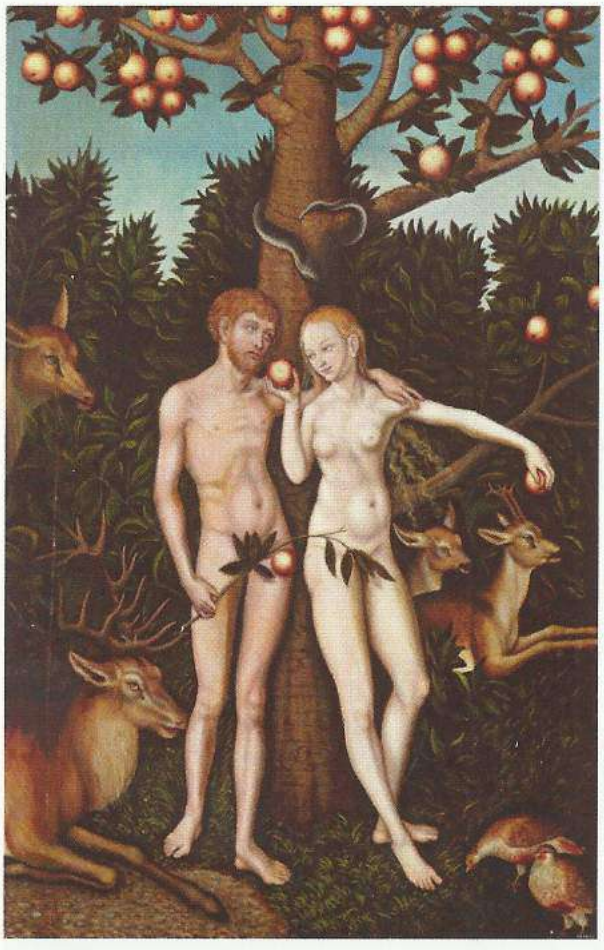
Então a serpente disse à mulher: Certamente não morrereis.

Porque Deus sabe que no dia em que dele comerdes se abrirão os vossos olhos, e sereis como Deus, sabendo o bem e o mal.

E viu a mulher que aquela árvore era boa para se comer, e agradável aos olhos, e árvore desejável para dar entendimento; tomou do seu fruto, e comeu, e deu também a seu marido, e ele comeu com ela.

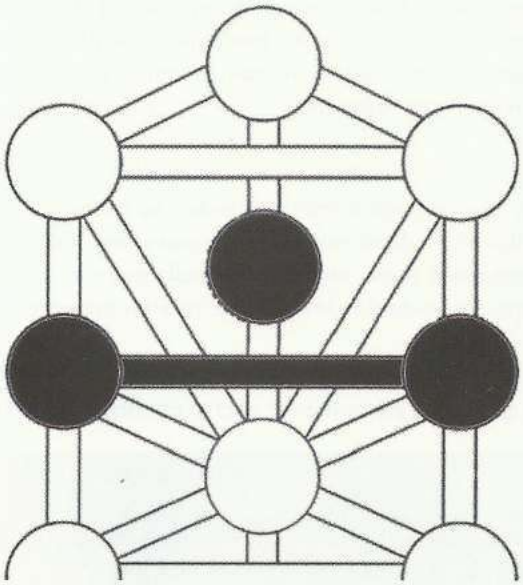
Então foram abertos os olhos de ambos, e conheceram que estavam nus; e coseram folhas de figueira, e fizeram para si aventais".

Gênesis 3:1-7



Adão e Eva no Paraíso, de Wolfgang Krodel the Elder (circa 1500-1561). A Serpente e a Árvore da Vida.

A serpente é uma antiga divindade da sabedoria no Médio Oriente e na região do mar Egeu, sendo, intuitivamente, um símbolo telúrico. No Egito, Rá e Áton ("aquele que termina ou aperfeiçoa") eram o mesmo deus. Áton o "oposto a Rá," foi associado com os animais da terra, incluindo a serpente. *Nehebkau* ("aquele que se aproveita das almas") era o deus da serpente que guardava a entrada do mundo subterrâneo. Se nos afastarmos mais, tanto em termos geográficos como culturais - por exemplo, até às ilhas Fiji, encontramos *Ratu-mai-mbula*, um deus-serpente que governa o mundo subterrâneo (e faz a energia vital fluir).

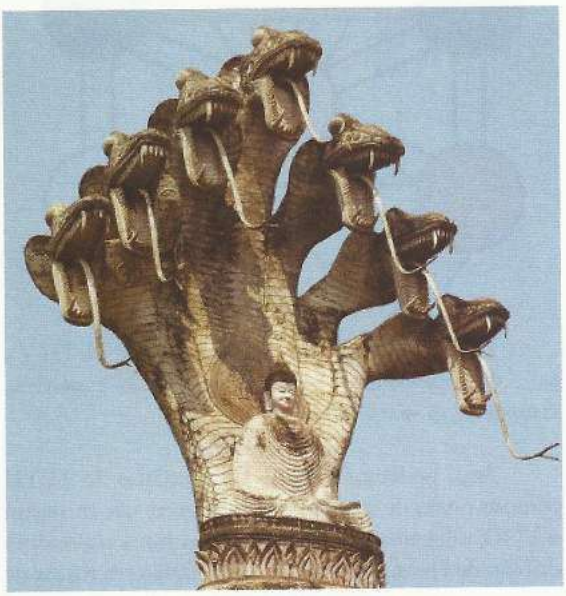


TETH separa o véu entre o "Conhecer" e a "Fé" (acreditar no que não se conhece). Acima do Abismo só teremos a oportunidade de verdadeiramente descobrir o que acontece quando falecermos e cruzarmos o Abismo. Até então, firmamos nosso conhecimento em relatos de terceiros (fides).

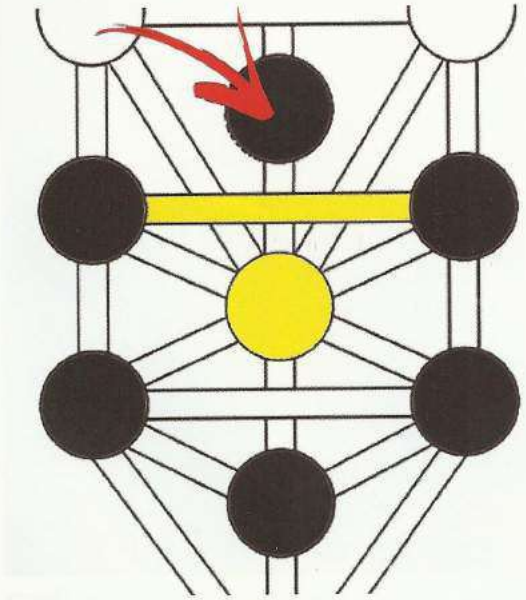
No Louvre, existe um vaso verde esculpido para o rei Gudea de Lagash (data aproximada entre 2200 AC. e 2025 AC.), dedicado na inscrição a Ningizzida, "*Senhor da árvore da verdade*" que carrega um relevo das serpentes gêmeas em volta dos sacerdotes, exatamente como os caduceus de Hermes. Na mitologia Grega a serpente também aparece como símbolo da Sabedoria, (símbolo da medicina) com Asclépio.

Na distante extremidade ocidental do mundo da antiguidade, no jardim das Hespérides, uma outra serpente muito famosa é a guardiã da árvore Ladão, protetora da fruta dourada que Hércules precisa recuperar como um de seus mais difíceis trabalhos.

Entretanto sob uma outra Árvore da Iluminação, está o Buda sentado em posição de meditação. Quando uma tempestade se levantou, o dorso da serpente levantou-se acima da caverna subterrânea e envolveu o Buda em sete espirais por sete dias, para não interromper o estado de meditação.



A Serpente Naga, que envolve Buda sete vezes para não interromper sua meditação. Em uma forma análoga à dos "Sete anões protegendo o esquife da Branca de Neve" até que o príncipe TIFERET encontrasse a princesa YESOD. Na lenda budista, a meditação levaria a alma do estado de Yesod até o estado de Tiferet.



A proteção dos Sete Planetas ao redor do Sol (e incluindo o próprio). Vemos Saturno deslocado para fechar o Portão de DAATH.

A Grande Deusa Mãe Minoica, *Potnia Theron* retratada com uma serpente em cada uma das mãos, evocando o papel da Sabedoria melhor que o papel como a senhora dos animais (ver imagem do Arcano XXI do tarot - O Mundo, no capítulo de TAV).

Potnia Theron, 1500 AC

Não por acaso mais tarde o infante Héracles, um herói limítrofe entre o velho e o mundo novo de Olympia, também manuseara duas serpentes que o atacaram no berço. Os gregos clássicos não perceberam que a ameaça era meramente a ameaça da sabedoria. Mas a imagem é a mesma que a de Potnia Theron.

As serpentes são figuras proeminentes em mitos gregos muito arcaicos: o mito-elemento de Laocoonte, a antiga *Hidra de Lerna*, que lutou com Hércules, *Pítia*, a serpente do mais velho oráculo de Delfos, entre outras.

A imagem da serpente como a incorporação da Sabedoria transmitida pela deusa Sophia é um emblema usado pelo gnosticismo, especialmente as seitas mais ortodoxas caracterizadas como *Ofideas*, (Homens Serpente). A serpente ctônica é um dos animais associados com o culto de Mitras. Tais fantasias povoaram o pensamento medieval.

O Cajado que Moisés carrega é uma serpente. Quando a joga para a terra, ao comando de Yahweh, ela toma a forma de serpente.

Moisés e Arão dirigiram-se ao faraó e fizeram como o Senhor tinha ordenado. Arão jogou a vara diante do faraó e seus conselheiros, e ela se transformou em serpente.
- Êxodo 7:10

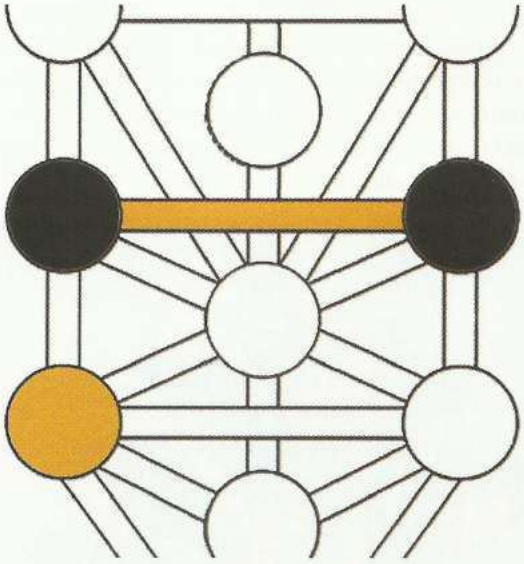
O Caduceu

O Caduceu ou emblema de Hermes (Mercúrio) é um bastão em torno do qual se entrelaçam duas serpentes e cuja parte superior é adornada com asas.

É um antigo símbolo, cuja imagem pode ser vista na taça do rei Gudea de Lagash, 2.600 AC e sobre as tábuas de pedra denominadas *Nagakals*, na Índia.

Esotericamente, está associado ao equilíbrio moral, ao Caminho de Iniciação e ao Caminho de Ascensão da energia Kundalini. A serpente da direita é chamada *Od*, que representa a expansão; a da esquerda *Ob*, que representa a restrição, e o globo dourado no cimo *Aur*, que representa a luz equilibrada.

Estas duas serpentes opostas figuram forças contrárias que podem se associar mas não se confundir.



HOD como vértice de um triângulo onde TETH é a base. As Serpentes como símbolo de conhecimento, e sabedoria, indissolúveis do mito de HERMES.

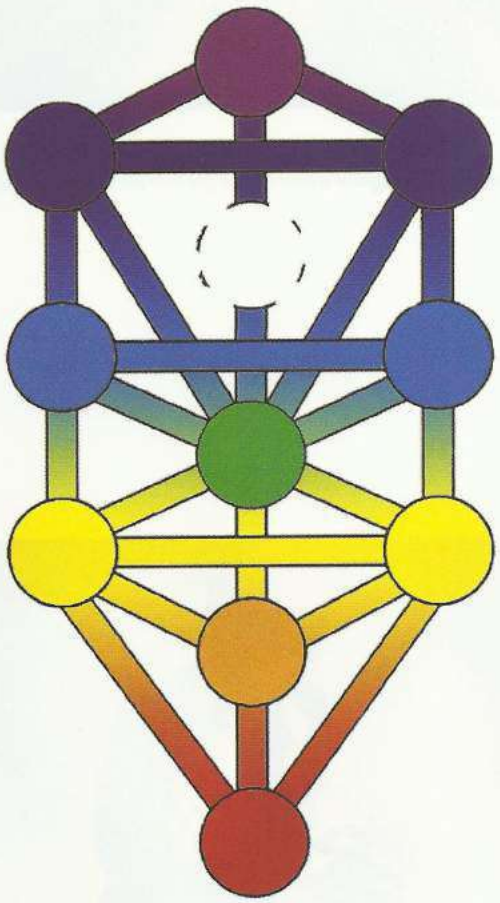
Aqui podemos entender o Caminho de TETH como as ondas de energia, ou as serpentes que carregam o YOD, a fagulha do poder divino, a força realizadora da Mão de Deus, através de TAV, o bastão em forma de "T" que marca a encruzilhada entre todos os mundos da Árvore da Vida.

Nehushtan, a Serpente de Bronze que Deus mandou Moisés erguer para proteger os israelitas das picadas de serpente do Deserto. TETH representa a Serpente, YOD a força de Deus e TAV a Cruz onde este poder se propaga na Terra. Ver TAV.

A Kundalini

As Serpentes de Hermes já representavam algo muito mais sutil e antigo; a ideia da Kundalini sendo desenvolvida e serpenteando através dos Nadis (canais) e passando pelos Chakras, desenvolvendo nossas potencialidades.

Como esta energia fica armazenada no Chakra Básico (que tem correspondência direta com MALKUTH), o chamado "Despertar da Kundalini" passa por este caminho obrigatoriamente. É o primeiro passo em direção ao auto-conhecimento, e desta associação, vemos a Serpente (A Energia Kundalini) e o Arco-Íris (os Chakras) representados em diversas culturas.

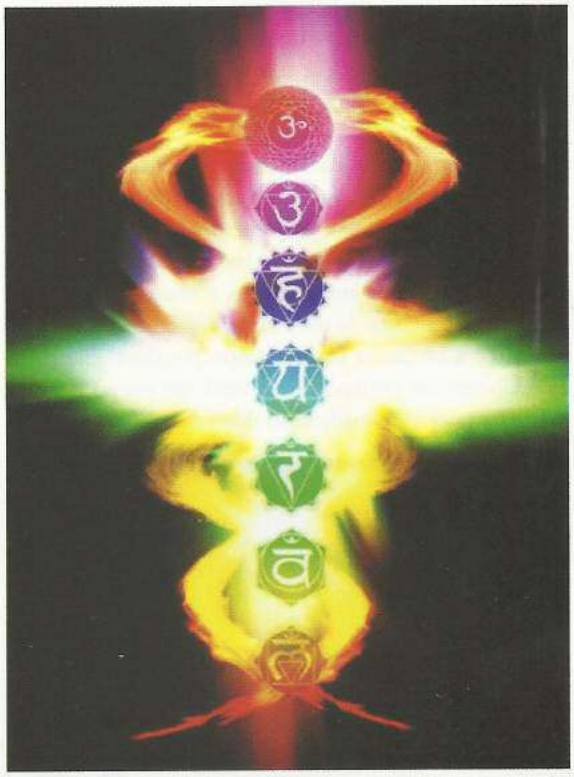


As Sephiroth como Chakras. A Correspondência de cada degrau da Árvore da Vida com os Estágios de Consciência que vão despertando na Kundalini.

Kundalini é o poder do desejo puro dentro de nós, é a energia de nossa alma, de nossa consciência. Kundalini é a nossa emanação do infinito, a energia do cosmos dentro de cada um de nós. Ela pode ser imaginada como uma serpente enroscada adormecida na base de nossa coluna. Uma energia adormecida dentro de nós que se desperta, expande nossa consciência.

Em TETH, esta energia que estava adormecida em TAV encontra pleno vigor.

E quando nós despertamos a nossa Kundalini, nos tornamos cônscios de nossas capacidades criativas, de nossa finitude diante do infinito. A kundalini torna possível a nós, seres humanos com identidades finitas, nos relacionarmos com nossas identidades infinitas. E nós tornamos isto possível quando o nosso sistema glandular é ativado e nosso sistema nervoso são combinados para se criar um movimento ou fluxo no fluído espinhal e uma sensitividade nas terminações nervosas. Como a própria idéia da Serpente enroscada na Árvore da Vida.



Como resultado, toda nossa percepção se expande numa tremenda claridade. Percebemos os efeitos e os impactos de uma ação antes dela acontecer. Adquirimos o poder da escolha de agir ou não. A CONSCIÊNCIA NOS DÁ ESTA ESCOLHA E A ESCOLHA NOS DÁ LIBERDADE. Quando conseguimos um fluxo constante da Kundalini, é como se estivéssemos nos despertando de um longo cochilo, deixamos de viver numa realidade imaginária e nos tornamos compromissados com os nossos propósitos e metas aproveitando muito mais os prazeres da vida.

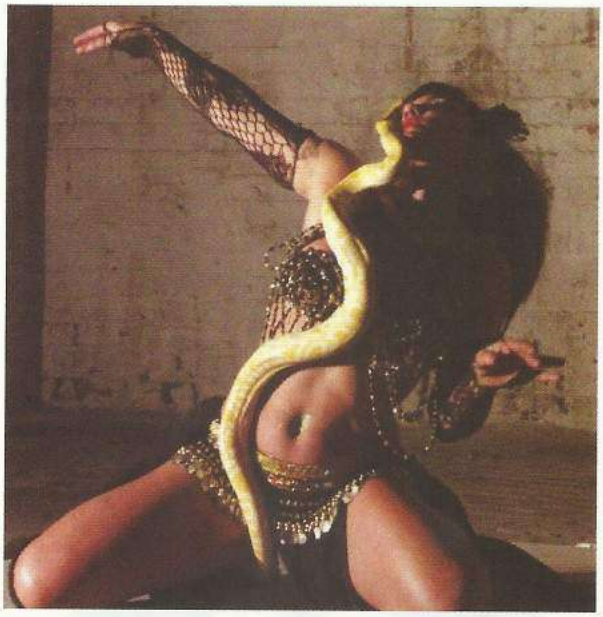
A ascensão da energia é o Caminho para a Liberação. É chegar à percepção de que a Realidade de Deus está dentro de cada um de nós. A ascensão da Kundalini é o desenroscar da Consciência Deus, o testemunho da realidade do poder ilimitado que é a essência de nossas almas.

A iluminação, ou auto-realização é conquistada quando o ciclo de ascensão e descida, se completa. Auto-realização é o nosso primeiro encontro com a Realidade. O despertar da Grande Mãe interna, que a partir de então, irá cuidar de nós, nos dando toda proteção que precisamos. A Kundalini nos cura, nos melhora e nos confere todas as bênçãos. Ela varre para fora de nossa realidade todas as nossas preocupações dos níveis mais densos.

O Controle da Serpente

Desnecessário dizer que os eufemismos "serpente" e "caixa" também podem se referir aos órgãos sexuais masculinos e femininos.

A preocupação das técnicas orientais de controle da respiração, da ereção e da ejaculação sempre foram material importante de estudos dentro da Magia Sexual, especialmente nas vertentes tântricas. Aos homens eram passados exercícios respiratórios e musculares com a finalidade específica de retardar ao máximo a ejaculação e manter a ereção o maior tempo possível, enquanto às mulheres era ensinado o controle do corpo e zonas erógenas para a intensificação dos orgasmos.

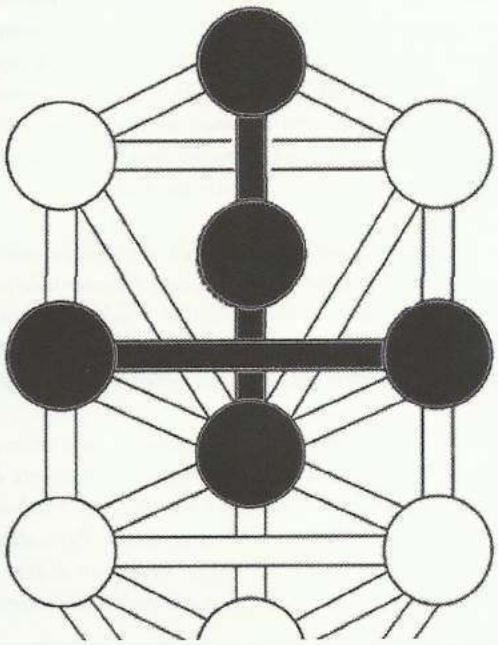


A Dança sensual com a serpente. Não é preciso ser Aleister Crowley para imaginar o simbolismo por trás desta apresentação...

O Encantador de Serpentes na Índia. Tanto a Serpente quanto a caixa são alegorias de TETH, e a música tocada pelo encantador faz com que a serpente dentro da caixa possa ser controlada.

O Véu Rasgado do Templo

Na época de Jesus, o Templo em Jerusalém era o centro da vida religiosa dos judeus. Ali funcionava o culto religioso, com todas as festas, funcionava a economia (o Templo era o lugar mais seguro para se guardar o dinheiro e os dízimos), funcionavam as classes sociais do judaísmo, (sacerdotes, fariseus, saduceus etc) e o poder político. Ali se concentravam todas as autoridades.



O Véu do Templo separava o espaço entre o Templo e o Sanctum Sanctorum, o local onde ficava guardada a Arca da Aliança. Apenas o Sumo Sacerdote podia cruzar este Véu e apenas uma vez por ano...

No Templo, os sacrifícios de animais eram realizados e todos os preceitos judaicos levados à risca. Hebreus 9,1-9 descrevem que no Templo havia um véu que separava o Santo dos Santos – a habitação terrena da presença de Deus - do resto do Templo onde os homens habitavam. Esta descrição induz que o homem estava separado de Deus pelo pecado (Isaías 59:1-2). Mais adiante em Hebreus, temos: "*Apenas o Sumo Sacerdote tinha a permissão de passar pelo véu uma vez por ano*" (Hebreus 9,7), "*de entrar na presença de Deus representando Israel de fazer expiação pelos seus pecados*". A narrativa no livro de Êxodo nos indica mais detalhes sobre o véu do Templo: "*que esse grosso véu era feito de material púrpura violeta, púrpura escarlate, carmesim e linho fino retorcido*".

Dentre os textos Bíblicos que falam do Véu do Templo, este a seguir fala do acontecimento no momento da morte de Cristo:

"Jesus, porém, tornando a dar um grande grito, entregou seu o espírito. Nisso, o véu do Santuário se rasgou em duas partes, de cima a baixo, a terra tremeu e as rochas se fenderam"

Mateus 27,50-51

O véu no Santuário separava o lugar mais santo do templo do átrio onde os sacerdotes serviam a Deus. Nesse preciso lugar do templo, somente uma vez por ano, um dos sacerdotes entrava e somente este sacerdote, tinha acesso à presença de Deus. O homem estava separado de Deus, desde a queda de Adão, da expulsão do Paraíso na ocasião das origens Entretanto essa separação foi anulada com a morte de Cristo e sua Ressurreição dos mortos. Este acontecimento estabeleceu novamente uma ponte, e o Homem novamente teve acesso a Deus Pai. Assim que muitos estudiosos da Bíblia vêem neste véu o símbolo da separação. A morte de Cristo criou uma "ponte" sobre Daath (ver GIMMEL).

O texto ainda trás o detalhe que o véu foi rasgado de cima para baixo, para mostrar que tal ação partiu dos céus, de Deus e não de algum homem

Após o Sacrifício de NUN, o véu está rasgado e todos possuem acesso ao Divino.

O fato mostra ao Homem que não vem dele a capacidade de ser salvo, mas de Deus através de Cristo (Tiferet) que possibilitou este rasgo no Véu, que estabeleceu a ponte, abriu um Caminho que nos permite ir a Deus. Por isso rasgado de cima para baixo: do Céu para a Terra, de Deus, em direção ao Homem.

O Simbolismo do Véu que se rasgou é para mostrar que Deus saiu daquele lugar para nunca mais habitar em um Templo feito por mãos humanas (Atos 17,24). Deus deu um fim ao Templo e seu sistema religioso e de adoração. Não existe um lugar determinado para Deus morar, não é o Templo de Jerusalém, nem em Roma ou qualquer outro

lugar importante deste mundo. Agora ele mora dentro do próprio homem e mulher, esta é sua habitação ali ele esta para dar a eles a dignidade que merecem.

O Templo e Jerusalém ficaram "desolados" (destruído pelos Romanos) em 70 DC, assim com Jesus tinha profetizado:

"Eis que a vossa casa ficará abandonada"
Lucas 13,35

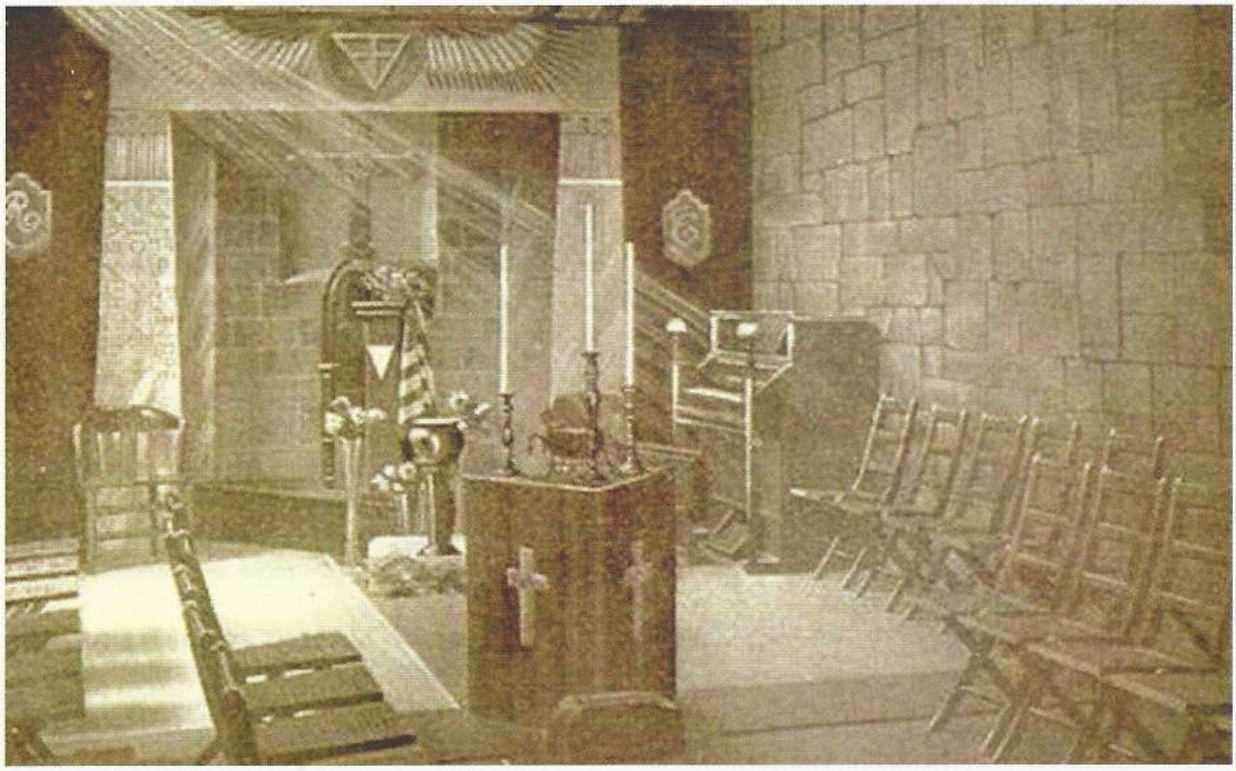
O véu do Tabernáculo era um lembrete constante de que o pecado nos torna ineptos para entrar na presença de Deus (Atravessar o Abismo). O fato de que a oferenda de pecado era oferecida anualmente e inúmeros outros sacrifícios eram repetidos diariamente serviam para nos mostrar graficamente que sacrifícios de animais não podiam permanentemente expiar o pecado. Jesus Cristo, através de seu sacrifício simbólico (NUN), removeu as barreiras entre Deus e o homem. De maneira prática, entendemos que qualquer pessoa que consiga realizar sua Verdadeira Vontade (Xristos, TIFERET) se torna capaz de vencer o Abismo.

O Sanctum Sanctorum

Max Heindel escreve sobre isso "*O próximo ponto digno de nota é a localização do Templo com relação aos pontos cardeais, e observamos que foi colocado na direção de leste para oeste. Assim, vemos que o caminho da evolução espiritual é o mesmo do Sol: vai de leste para oeste. O aspirante entrava pela porta do leste e seguia até o Altar dos Sacrifícios, o Altar de Bronze; depois continuava até o Lugar Santo, na parte mais oeste do Tabernáculo, onde a Arca, o maior dos símbolos, estava colocada no Sanctum-Sanctorum. Assim como os Sábios do Oriente seguiram a Estrela do Cristo em direção ao oeste até Belém. Assim também o centro espiritual do mundo civilizado caminha sempre para o oeste, e hoje, a onda espiritual, que começou na China nas praias ocidentais do Pacífico, chegou agora às praias orientais do mesmo oceano, onde está reunindo forças para erguer-se uma vez mais através de sua cíclica jornada pelas águas, para recomeçar, num futuro distante, uma nova jornada cíclica ao redor da Terra*".

É digno de nota e de grande significado místico que o aroma do serviço voluntário seja representado pela doce fragrância do incenso, enquanto o odor do pecado, do egoísmo e das transgressões da lei, representados pelo sacrifício compulsório no Altas do Serviço, é nauseante.

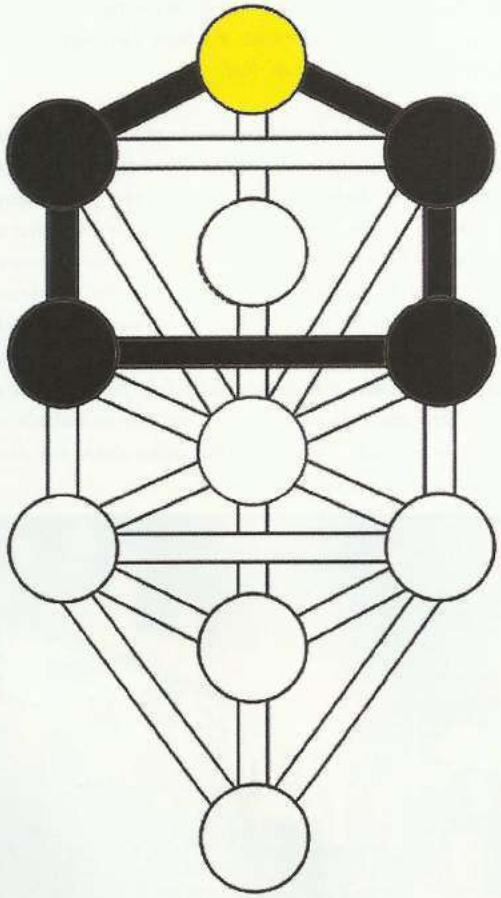
Não é necessário grande imaginação para entender que as nuvens de fumaça que subiam continuamente das carcaças queimadas dos animais sacrificados, exalavam um cheiro enjoativo que causava repugnância. Por antítese, o incenso perpetuamente oferecido no Altar diante do segundo véu, mostrava a beleza e sublimidade do serviço



O Sanctum Sanctorum, na Rosacruz

desinteressado, exortando assim o Maçom Místico, como um filho da luz, a evitar um e a aderir ao outro.

Entendemos também que o serviço não consiste apenas em realizar grandes feitos. Alguns heróis eram obscuros e comuns em suas vidas e surgiram para a fama em decorrência de alguma ação notável num grande e memorável dia. Os mártires foram inseridos no calendário dos santos porque morreram por uma causa. Mas o maior heroísmo, o grande martírio é, às vezes, fazer as pequenas coisas que ninguém nota e sacrificar-se no simples serviço aos outros.



O Sanctum Sanctorum é a parte mais importante dentro de um Santuário. Na Igreja, é a parte onde fica o Altar e na qual somente os sacerdotes podem entrar, na Maçonaria, é chamado de "oriente" e na Umbanda é a região do terreiro onde fica o Congá.

Já sabemos que os véus na entrada do pátio exterior e em frente à Sala Leste do Tabernáculo eram confeccionados em quatro cores - azul, vermelho, Púrpura e Branco. Mas o segundo véu, que dividia a Sala Leste do Tabernáculo da Sala Oeste, era diferente dos outros dois. Era bordado com figuras de Querubins. Não consideraremos o significado desse fato até que vejamos o que representa a Lua Nova e a Iniciação. Observemos agora o segundo compartimento do Tabernáculo, a Sala Oeste, chamada o Santo dos Santos ou Sanctum Sanctorum.

Atrás do segundo véu, dentro desta segunda divisão, nenhum mortal poderia passar a não ser o Sumo-Sacerdote e, mesmo assim, somente numa ocasião do ano chamado Yom Kippur, o Dia da Expiação, após a mais solene preparação e com a maior reverência e devoção.

O mais Santo de Todos era revestido com uma solenidade de outro mundo; era revestido de uma grandeza sobrenatural. O Tabernáculo inteiro era o santuário de Deus, mas, neste lugar, sentia-se o imponente poder de Sua presença, a morada excepcional da Glória de Shekinah, e qualquer mortal tremeria dentro deste recinto sagrado, como devia acontecer ao Sumo-Sacerdote no dia da Expiação.

No mais ocidental extremo deste recinto, o extremo oeste do Tabernáculo, encontrava-se a "ARCA DA ALIANÇA". Era um receptáculo côncavo que continha: o Pote de Ouro do Maná; A Vara de Arão que floresceu e as Tábuas da Lei que foram dadas a Moisés. Enquanto essa Arca da Aliança permanecia no Tabernáculo no Deserto, havia duas estacas colocadas entre as quatro argolas da Arca para que pudesse ser erguida e transportada imediatamente.

Mas, quando a Arca chegou ao Templo de Salomão, as estacas foram retiradas. Isso tem um significado simbólico muito importante. Sobre a Arca inclinavam-se ajoelhados dois Querubins, e entre eles permanecia a sempre eterna Glória de Deus. "Aqui", disse Deus a Moisés, "Eu te encontrarei e me comunicarei contigo de cima do Propiciatório por entre os dois Querubins que estão sobre a Arca do Testemunho".

- Iniciação Antiga e Moderna.

A Glória do Senhor vista sobre o Propiciatório tinha a aparência de uma nuvem. O Senhor disse a Moisés: "Dize a Arão, teu irmão, que nunca entre no santuário que está para dentro do véu diante do Propiciatório que cobre a arca, para que não morra, porque Eu aparecerei na nuvem sobre o Propiciatório" - (Levítico 16-2). Esta manifestação da divina presença foi chamada entre os judeus de "A Glória de Shekinah". Sua aparência, sem dúvida, era de uma maravilhosa glória espiritual, à qual é impossível descrever em palavras. Fora da nuvem, a Voz de Deus era ouvida com profunda solenidade quando Ele era consultado em favor do povo.

Quando o aspirante se qualificava para entrar nesse recinto atrás do segundo véu, encontrava tudo escuro à visão física, e era necessário que ele tivesse outra luz, a interior. Quando veio pela primeira vez à porta da Sala Leste do Templo, estava "pobre, nu e cego", pedindo LUZ. Apresentaram-lhe o pequenino lume que aparecia na fumaça do Altar dos Sacrifícios, e foi advertido que, para adiantar-se, deveria iluminar-se a si próprio com a chama do remorso pelas faltas cometidas. Mais tarde, foi-lhe mostrada a luz resplandecente na Sala Leste do Tabernáculo, que procedia do Candelabro de Sete Braços. Em outras palavras, foi-lhe dada a luz da Sabedoria, razão pela qual tem permissão para avançar no caminho. Também lhe pedem que, pelo serviço, ele desenvolva outra luz dentro e ao redor de si, o "Dourado Manto Nupcial", que é também a Luz de Cristo do corpo-alma. Por uma vida de serviço, essa gloriosa substância-alma envolve e amplia gradualmente toda a sua aura tornando-a uma radiosa luz dourada. Só depois de ter desenvolvido essa iluminação interna, é que poderá adentrar ao escuro recinto do segundo Tabernáculo, como o Mais Santo dos Lugares muitas vezes é denominado.

"Deus é Luz; se caminharmos na Luz como Ele na Luz está, seremos fraternais uns com os outros". Isto parece unicamente indicar a fraternidade dos Santos, mas aplica-se também à fraternidade que temos com Deus. Quando o discípulo penetra no segundo Tabernáculo, a LUZ dentro dele vibra com a LUZ da Glória de Shekinah que está entre os Querubins, e então ele compreende a fraternidade com o Fogo do Pai.

Assim como os Querubins e o Fogo do Pai, que flutua acima da Arca, representam as Hierarquias Divinas que guiaram a humanidade durante sua peregrinação pelo deserto, assim também a Arca que se encontra ali, representa o homem no seu mais elevado desenvolvimento. Havia, como já sabemos, três objetos dentro da Arca: o Pote Dourado do Maná, a Vara que floresceu e as Tábuas da Lei. Quando o aspirante chegava ao portão leste como um filho do pecado, a lei estava fora dele, precisava de um mestre para trazê-lo ao Cristo. A lei era executada com extrema severidade, isto é, olho por olho, dente por dente.

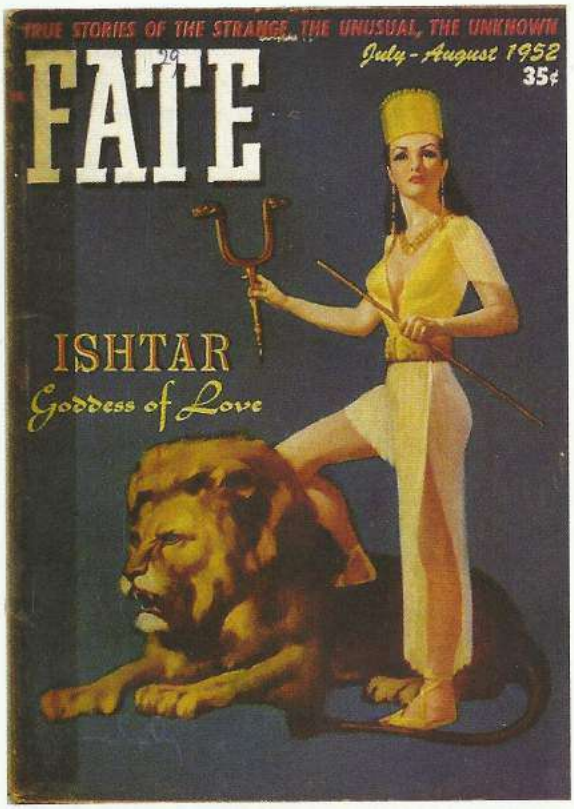
Em um Templo Maçônico, o Sanctum Sanctorum é a área do Templo que fica atrás da Balaustrada que separa o "Oriente" do "Ocidente"

Cada transgressão resultava num castigo justo, e o homem encontrava-se circunscrito em todas as direções por leis que lhe ordenavam que fizesse as coisas certas e refreasse as más ações. Porém, quando através do sacrifício e do serviço, ele tiver finalmente atingido o estágio de evolução representado pela Arca na Sala Oeste do Tabernáculo, as Tábuas da Lei estarão DENTRO DELE. Estará, então, emancipado de toda interferência externa referente às suas ações, não porque cumpra rigorosamente as leis, mas porque trabalha com elas. Do mesmo modo como aprendemos a respeitar o direito de propriedade dos outros emancipando-nos do Mandamento: "não roubarás", também aquele que respeita conscientemente as leis não tem necessidade de um mestre externo, pois alegremente presta obediência em todas as coisas porque ele é um servo da Lei e trabalha com ela, por escolha e não por coação."

- Capítulo IV, a Arca da Aliança, Max Heindel

A Essência Vencendo o Ego Arbitrário

TETH também está relacionado ao Signo de Leão, no Zodíaco. A Serpente como símbolo da Sabedoria e do Conhecimento que está em constante evolução e transformação, sobrepujando a ferocidade do Ego (representado pelo leão).

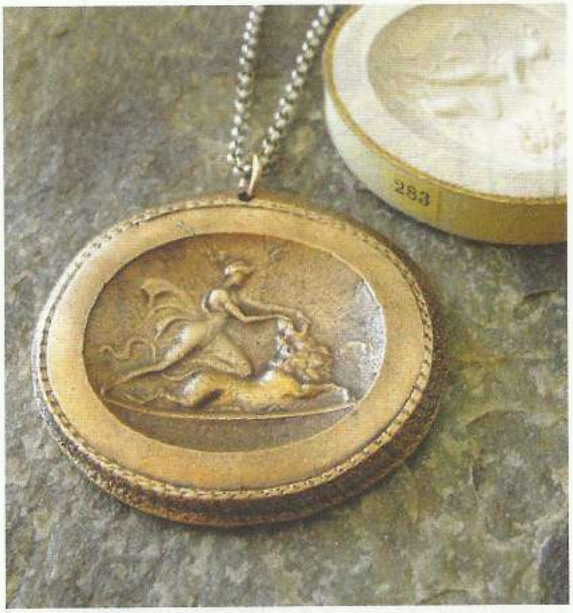


Ishtar, deusa do Amor (NETZACH) segurando o Caduceus em suas mãos, domina o Ego, representado pelo Leão.

Arcano da Força

Segundo o autor Constantino K Riemma, "*A Força, simbolizada pelo homem triunfante sobre os animais ou sobre a natureza, foi amplamente glorificada na literatura antiga e na arte medieval.*

No Antigo Testamento aparece a história de Sansão, e na mitologia greco-latina a saga dos trabalhos de Hércules. A batalha do herói com o leão de Neméia foi usada provavelmente como alegoria da força desde a antiguidade mais remota: nas escavações realizadas nos arredores de Tróia, encontrou-se um capacete do século VII a.C. com o desenho de um homem que abre com as mãos as mandíbulas de um leão. A Idade Média recorre com frequência a esta imagem, como símbolo da força moral e espiritual, usando como protagonista Sansão ou então o Rei Davi.



Cyrene, a ninfa que derrotou um leão com as próprias mãos.

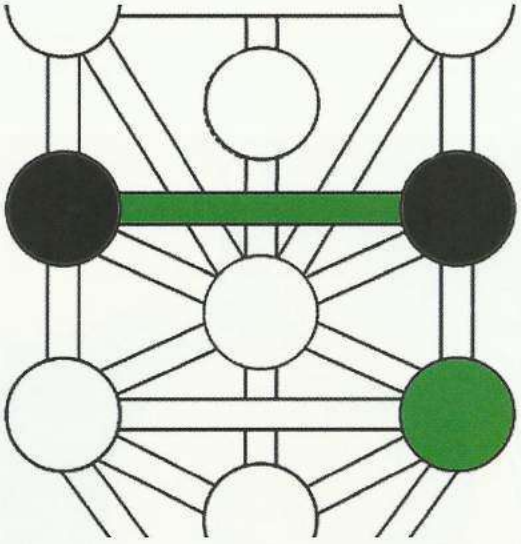
No tarot, porém, trata-se de uma mulher que representa a Força, na mais difundida alegoria do leão (versão de Marselha), ao lado da representação que incluia colunas (tarot de Carlos VI e Mantegna).

O antecedente mais ilustre desta transposição alegórica é a lenda grega de Cyrene, a ninfa caçadora que envergonhou e seduziu o instável Apolo.

Píndaro conta de uma excursão do deus até o monte Pelion, na Tessália, para a qual ele teria partido excepcionalmente bem armado, a fim de se prevenir dos perigos que poderiam lhe acontecer em tão longa travessia; ali encontrou Cyrene, que "sozinha e sem lança alguma combatia um imenso leão..."

Embora o Arcano VIII seja uma ilustração perfeita desta lenda, não se encontra um só exemplo que a reproduza nos manuscritos medievais. Iconograficamente, a carta da Força seria assim uma das contribuições mais originais do tarot.

Uma instrução curiosa, escrita na margem de uma página de La Somme du Roi, manuscrito do ano de 1295, orienta o pintor que iria ilustrar os textos. Embaixo do número 12, pode-se ler: "Aqui vai uma dama de pé que domina um leão. O nome da dama é Força". Mas a miniatura nunca foi executada.



No Triângulo, a Dama (NETZACH) doma o Ego (TIFERET) transformando-o em Essência e, através deste domínio, conecta o Rigor e a Misericórdia.

A dama serena e triunfante do Arcano VIII encerra a primeira metade do tarot; representa, assim, a culminação da via seca e racional inaugurada pelo Prestidigitador. Do ponto de vista iconográfico, liga-se a ele pela expressão corporal – de pé, em atitude de ação repousada e, fundamentalmente, pelo chapéu que segue no seu desenho o signo do infinito.

Alguns estudiosos vêem na Força uma clara alusão Zodiacal: Leão vencido por Virgem, ou, o que dá no mesmo, o calor ardente, que corresponde à plenitude do verão, domado pela antecipação serena do outono (no hemisfério norte).

Neste sentido é preciso interpretar a parábola esotérica do Arcano VIII: o personagem não mata o leão, mas o doma; a sabedoria consiste em não desprezar o inferior, em não aniquilar o que é bestial, mas sim em utilizá-lo de maneira harmônica. Não é outro o resultado natural que se depreende da Grande Obra Alquímica.

Dama carregando um leão, por Phillipe Lemaire (1818)

Sansão e o Mel na Caveira de um Leão Morto

"Certa feita, caminhando pelas vinhas de Timna, um leão novo, bramando, saiu ao seu encontro, mas Sansão rasgou esse leão como se rasga um cabrito. Depois de alguns dias passou pelo mesmo local e foi dar uma olhada no corpo do leão morto. Estava ali, na caveira do leão, um enxame de abelhas. Sansão pegou um favo de mel nas mãos e se foi andando e comendo dele".

Jz 14.8,9

Nesta alegoria podemos ver vários elementos cabalistas. Sansão, como o Sol (TIFERET) enfrenta seu Ego Arbitrário, utilizando-se da Força Divina para derrotá-lo. Do crânio do leão surge a doçura do mel, representando as recompensas por quem age de acordo com sua Essência.

Apolo e a Serpente

Quando Hera descobriu, por meio de Íris - sua mensageira e confidente - que a ninfa Leto estava grávida de seu marido, Zeus; proibiu que ela desse à luz em terra firme, quer no continente, quer em qualquer ilha. Pior, colocou no encalço de Leto, a gigantesca serpente Píton, com a incumbência de devorá-la.

Leto, então, se viu obrigada a perambular pelo mundo, sem jamais receber abrigo de quem quer que fosse. Sem destino, acabou por chegar à ilha de Ortígia, uma ilha flutuante que não se fixava a lugar nenhum; e, por isso, não fazendo parte da terra. Ali, a amante de Zeus padeceu das dores do pré-parto por muitos dias. Seu sofrimento chegou, felizmente, aos ouvidos de Ilícia (deusa que preside os partos) que compadecida dos sofrimentos da ninfa, resolveu socorrê-la.

Assistida por Ilícia, Leto deu à luz não a um, mas a dois filhos. Um menino que recebeu o nome de Apolo, e uma menina que foi batizada de Ártemis. Apolo tinha a pele alva e os cabelos loiros; era a representação perfeita do Sol e do dia. Artemis tinha longos cabelos negros sobre uma face da cor do leite; representava a lua envolta pela noite. De maneira que, Apolo passou a representar o Sol e Ártemis a Lua.

Nascidas às crianças, Zeus fixou a ilha; e, mais tarde, consagrou-a a Apolo, com o nome de Delos (ilha luminosa). Apolo e Ártemis receberam muitos presentes de seu pai, mas o que mais lhes agradou foram dois arcos magnificamente confeccionados por Hefesto, o Vulcano dos romanos, deus do fogo. Ártemis (Diana) afeiçoou-se de tal modo ao presente, e com ele à caça, que acabou tornando-se deusa da caça. Apolo, só pensava em usá-lo para vingar sua mãe, matando a serpente Píton.

Por fim, Leto e seus filhos abandonaram a ilha, e após muitos percalços, chegaram ao monte Parnaso. Lugar magnífico, repleto de montanhas e verdejante vegetação. Mas ali, escondida ao pé do monte, num imundo covil, estava escondida a terrível Píton; que nasceu do lodo da Terra, após o grande dilúvio. Por isso, ao redor de onde arrastava seu corpo, tudo apodrecia, tudo morria.

Píton, quando percebeu que Apolo, sua mãe e irmã já estavam na ilha, ficou enlouquecida. Tomada de cólera, soltou um tremendo urro, seguido de um bafo misto de fogo e sangue. Saiu do covil e serpenteou por entre as rochas à procura de quem foi incumbida de matar. Vendo Apolo em cima de um rochedo, ergueu-se gigantesca, completamente ereta, bem à frente do jovem. Um silvo - quente e ensurdecedor - passou sobre o rosto do deus do Sol. Mais rápido que uma fecha, Apolo esticou a corda de seu arco até que ele estalasse e atirou sobre a serpente - de uma única vez - três setas. A primeira foi alojar-se no olho esquerdo da serpente, a segunda penetrou-lhe o peito e a terceira entrou-lhe pela boca. Píton, fatalmente ferida, se debateu entre as rochas. Desesperada, reuniu todas as suas forças e lançou um bote a Apolo, mas, antes que o pudesse alcançar, caiu de novo provocando um grande estrondo.

De posse da lira que Hermes (HOD) lhe dera de presente, Apolo, sobre o túmulo da serpente, entoou o Peã, sua canção de vitória. Naquele local, tempos depois ele ergueu o sagrado templo de Delfos.

Apolo derrota Píton

Logos, Marcas e Franquias

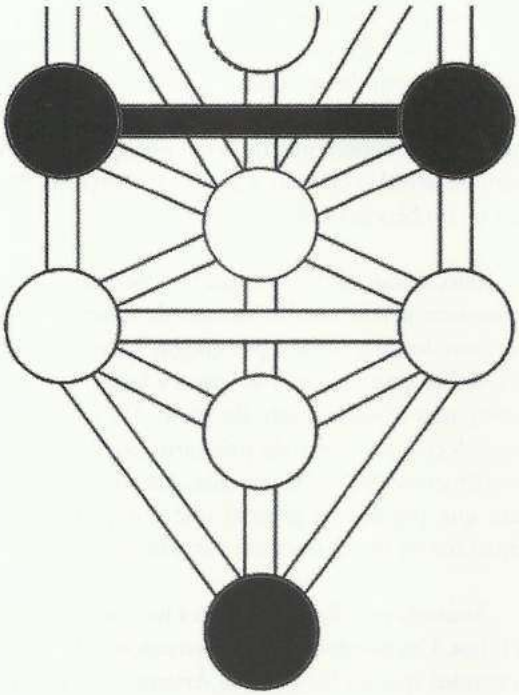
TETH conecta as características de CHESED e GEBURAH e, portanto, a união do Rigor com a Misericórdia. Juntas, estas potencialidades são capazes de realizar grandes feitos em Malkuth.

A Energia de Chesed é expansiva e está sempre em crescimento. É um general que avança pelos territórios planejando sempre o seu próximo passo. Geburah é o general de guerra, cuidando para que os exércitos estejam sempre em condições de combate e afiados na defesa dos territórios conquistados.

Uma Marca ou franquia é praticamente igual em qualquer parte do mundo; ela carrega consigo a força da Marca aliado ao planejamento da Expansão.

Todas as lanchonetes de uma mesma franquia serão basicamente idênticas, com as mesmas cores, os mesmos designs, os mesmos logos e as mesmas características (GEBURAH), porém, a força desta organização permite a ela expandir muito mais rapidamente do que uma franquia ou marca que seja desorganizada e permita os donos de suas lojas fazerem o que quiser.

Podemos aplicar este processo para qualquer ideologia, seja um produto, uma religião, uma marca, um partido político ou uma empresa.



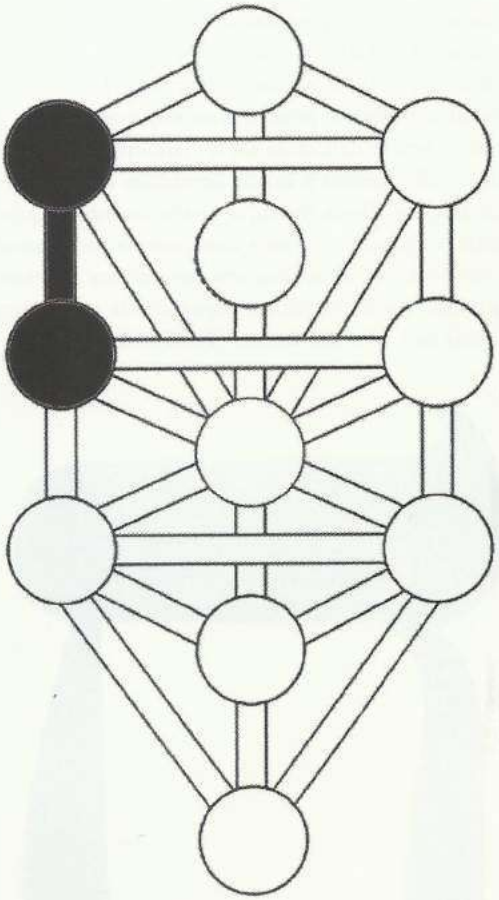
O resultado de GEBURAH e CHESED combinados reverberam em Malkuth.

A Tesouraria e a Hospitalaria

Em uma loja Maçônica, por exemplo, o cargo de TESOUREIRO corresponde a GEBUREH e o de HOSPITALEIRO ao de CHESED. O tesoureiro é encarregado de recolher os metais e todos os pagamentos da loja, atuando com o Rigor necessário. O Hospitaleiro, por sua vez, representa a Misericórdia e cabe a ele observar entidades e instituições que precisem de ajuda ou de qualquer tipo de auxílio.

Com a correta união da Hospitalaria com a Tesouraria, a Loja Maçônica consegue arrecadar fundos suficientes para realizar em Malkuth (Fora do Templo) todos os projetos que estiverem organizando.

CHETH



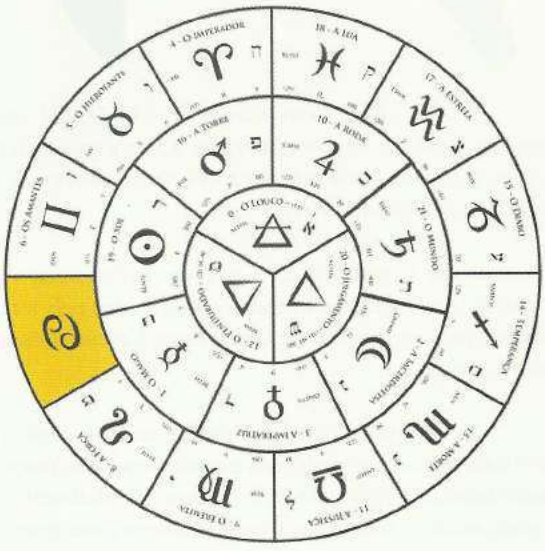
Título: O Grail.
Inteligência: Inteligência da Casa da Influência.
Posição: Une as Esferas Binah a Geburah.
Significado: Cerca.
Valor Gemátrico: 8.
Anjo: Muriel.
Qliphoth: Characith.
Runa: Raido.
Cor: Laranja-Amarelado.
Incenso: Onycha.
Animais: Caranguejo, Tartaruga.
Seres lendários: Esfinge.
Pedras: Âmbar.
Plantas: Lótus, Angélica.
Árvore: Teixo (Taxus baccata).
Correlação: Câncer.
Arcano do Tarot: O Carro.
Correspondência no corpo humano: Estômago.
Doenças: Reumatismo.
Poderes: Encantamentos.
Símbolos: a Fornalha Alquímica.
Rituais: Auto-conhecimento.

Descrição

O 18º Caminho é chamado a INTELIGÊNCIA DA CASA DA INFLUÊNCIA, (por cuja grandeza e abundância a influência das coisas boas nos seres criados são ampliadas); de cujo meio os Arcanos das coisas escondidas (tudo aquilo que nós desconhecemos) são postos para fora.

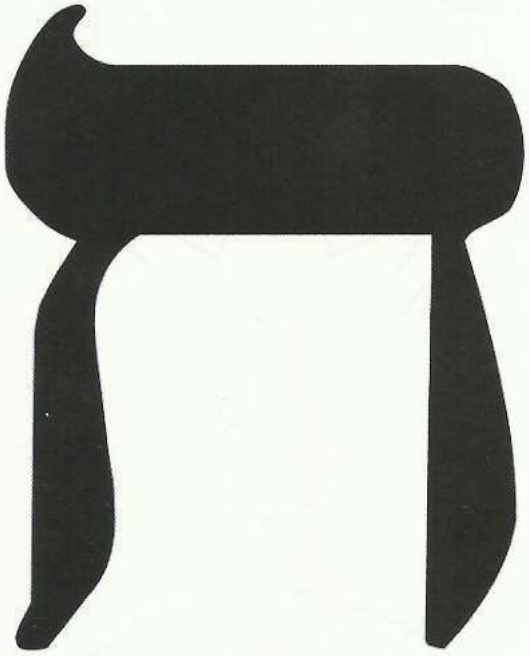
Quando Logos (Kether) projetou a sua Consciência ao mesmo tempo em todas as Sephiroth, a Divina Centelha faz a mesma coisa, projetando um raio de si mesma nas Esferas imediatamente inferiores (infinitas projeções em Tiferet).

Nesta atividade, cada Yod ilumina de maneira permanente cada Plano na medida que vai descendo pela Árvore, em torno do qual as hierarquias angelicais se empenham na formação dos veículos correspondentes a cada plano. A colaboração das Centelhas junto ao Logos se processa por meio dos corpos com os quais se envolve.



Na razão que o Logos impõe em cada Esfera as qualidades que deseja manifestar, a Centelha Divina os absorve e imprime nos seus veículos em estado latente.

Assim como o humano está apenas consciente do plano físico em cujo corpo estão existentes os mesmos elementos materiais (em Malkuth podemos sentir apenas as coisas de Malkuth com nossos sentidos físicos, em Yesod podemos apenas intuir; em Hod podemos começar a abstrair o pensamento racional, e assim por diante...). Isto se desenrola até o Plano mais sutil, que se torna velada, devido a maior densidade da matéria do plano inferior. Deste modo, o conhecimento adquirido durante a jornada evolutiva descendente se interioriza no inconsciente. A forma, em densidades sucessivas, vai criando barreiras para a expansão da pura energia emanada da Causa das causas. (KETHER).



A letra chave deste Caminho é CHETH que significa barreira, ao que esparrama a forma que contém a vida. Esotéricamente encarna a existência elemental e o princípio de aspiração vital.

Neste Caminho da Casa da Influência, os arquétipos da forma estão todos confirmados pela letra chave e pelo significado espiritual deste Caminho dado pelo Caranguejo.

O caranguejo é símbolo de um animal aquático (emoção) que se reveste de uma camada protetora (física), simbolizando a vida elementar na matéria (Malkuth). A forma, assim como a Lua, é eminentemente receptiva.

O Arcano VII, o Carro, simboliza os veículos que propiciam a locomoção do Rei em suas atividades. Os corpos têm o mesmo propósito de conferenciar à Mônada a oportunidade de adquirir as experiências em todos os planos. A constante deste Caminho é o MOVIMENTO; sem ele não há nem manifestação nem progresso.

O carro do Rei, um trono móvel com um dossel, que é levado por duas esfinges, uma branca e outra negra ou vermelha que simbolizam a dualidade das forças astrais. O Carro é a FORMA, o trono onde o Rei Poderoso, a Individualidade se senta.

O sentido deste Caminho é a atividade da energia marciana de Geburah, sendo guiada pela restrição de Binah, conduzindo a energia para um único local.

O título do Arcano VII, *Filho dos Poderes das Águas,* se refere à Individualidade nas águas da forma ou manifestação, vinculadas a jornada descendente desta senda, ao passo que o segundo título, *Senhor do Triunfo da Luz,* se relaciona com o Divina Centelha em sua posição cósmica. Isto mostra a polaridade vertical entre

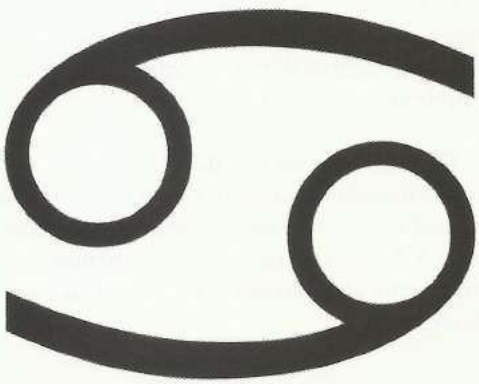
a Individualidade e a Centelha. A Individualidade, como Filho dos Poderes das Águas, ao finalizar sua evolução, ascende ao Plano Superior e se torna *Senhor do Triunfo da Luz* (Realizador da Grande Obra).

A Essência, simbolizada pelo Rei no Carro, realizando sua marcha cheio com coragem pela energia e a potência de Geburah, com os seus poderes já conscientizados, avança através do Conhecimento rumo aos limites de seu Entendimento de mundo (Binah), onde se depara com sua realidade total, com a qual se unifica.

Em um primeiro momento, parece uma contradição associar o "carro" ou "estrada" a ideia de "barreira" ou "cerca", mas lembremos que uma estrada nada mais é do que uma barreira "invisível" que mantém os carros dentro dela até o seu destino.

Esse significado duplo é extremamente importante tanto para entender a posição desta letra na Árvore da Vida quanto a sua conexão com outros símbolos, como seu correspondente Astrológico, Câncer.

A CERCA, nos tempos primitivos, delimitava a área onde vivia a sua FAMÍLIA, seu clã e seus amigos e é um símbolo de segurança, propriedade e a ideia de que aqueles que estão do mesmo lado de uma cerca ou de um muro são nossos aliados.



O Símbolo de Câncer. Aqueles que estão dentro da cerca em nossa propriedade estão diretamente relacionados às pessoas as quais nós confiamos.

O carro, carroça ou carruagem também evoca a ideia de família, especialmente nas culturas nômades como os ciganos ou em momentos de expansão como as carroças de peregrinos no Velho Oeste Americano.

Cheth representa a barreira que impede a presença de estranhos, ao mesmo tempo em que protege nossa família, nossos projetos, nossos sentimentos e nossas ideias daqueles que querem nos atacar.

Uma cerca, delimitando uma propriedade onde vive uma família e uma estrada por onde carros seguem seu percurso.

A Passagem pelo Portal de CHETH

CHETH é considerado o *Caminho do Carro*. A passagem pelo Portal de Cheth se dá todas as vezes que estamos seguros de nossas capacidades e sabemos para onde estamos nos dirigindo.

Os Mistérios de Cheth

No misticismo judaico, a letra Cheth é a oitava letra do alfabeto e está ligada diretamente ao conceito de Vida (Chai) e a estrada que percorremos desde o momento em que nascemos até a hora de cruzar o "Grande Portal".

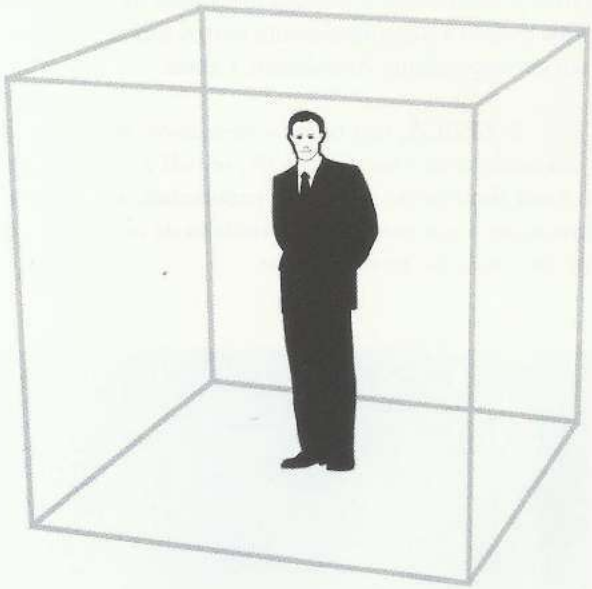
A Letra CHETH se soletra Cheth-Yod-Tav e está ligada diretamente ao Mistério da Vida como uma estrada a ser percorrida.

O CHETH inicial representa a barreira que circunda a vida enquanto aprisionada na Terceira Dimensão. Entender este raciocínio requer algumas explicações um pouco complexas sobre como funciona a Quarta Dimensão. Comecemos do começo:

Zero Dimensões - Um Ponto não possui nenhuma dimensão, mas ao mesmo tempo, engloba TODAS as dimensões dentro de uma ideia. Irmão gêmeo do Infinito, ele representa, abstratamente, uma unidade singular de medida, com tamanho zero em todas as dimensões. É uma ideia imaginária de uma posição em um sistema de medidas. Zero pode ser um ponto em uma folha de papel, mas um ponto também pode representar uma cidade em um mapa, com TUDO o que esta cidade contém dentro de si. Um Ponto representa uma pessoa em uma multidão, com tudo o que aquela pessoa pode representar, mas também pode representar um planeta, uma estrela, ou mesmo uma galáxia em um mapa do Universo. Um ponto pode conter qualquer informação dentro dele, por exemplo, um pixel contém dentro de si as informações de sua cor.

Uma Dimensão - Quando se adiciona um segundo ponto a este sistema, ainda estamos falando de dois pontos de dimensão zero, mas quando unimos os dois, passamos a ter um objeto de UMA dimensão chamada de LINHA, composta de infinitos pontos que unem estes dois. Um objeto de UMA dimensão possui apenas uma variável que o defina. Como cada Ponto possui dentro de si uma informação, é possível pensarmos em uma linha multicolorida também.

Duas Dimensões - Adicione uma segunda linha cruzando a Primeira em um Ponto. Neste momento, definimos a Segunda Dimensão, ou um PLANO. Esta segunda linha pode ser formada a partir de qualquer um dos infinitos pontos que compõem a primeira linha; aliás, para nos ajudar a compreender melhor as próximas dimensões, podemos imaginar uma segunda linha começando a partir de qualquer um dos pontos da primeira linha e se estendendo para fora. Desta maneira, podemos compreender a segunda dimensão como um campo de possibilidades de deslocamento de um ponto para fora de uma linha.



Três Dimensões - Um mundo de Três dimensões deve ser relativamente simples de se compreender, pois estamos acostumados a nos manifestar nela e a perceber o mundo ao nosso redor dentro destes parâmetros. Um ponto fora do Plano define três eixos (altura, largura e profundidade) e então, qualquer objeto 3D poderia ser dividido em finitos pontos cujas coordenadas e qualidades poderiam ser mapeadas dentro destas três coordenadas.

Um objeto da TERCEIRA dimensão atravessando a SEGUNDA dimensão se comportaria desta maneira: imagine uma esfera atravessando um Plano. Primeiro se manifestaria um ponto, que se transformaria em um círculo cada vez maior até o meio da esfera e depois este círculo diminuiria até se tornar um ponto e desaparecer...

Quarta Dimensão - Observe você mesmo agora. Onde estão seus braços, pernas, sua cabeça, seu corpo. Observe a sala ao seu redor e a posição precisa de todos os objetos. Agora movimente um braço devagar, contando os segundos que leva para fazer isso... você teve uma experiência de como a QUARTA dimensão se manifesta na TERCEIRA dimensão.

Se a Terceira dimensão compreende o conjunto de todos os pontos dentro do espaço, estes pontos se deslocando através do TEMPO correspondem à Quarta Dimensão. Nós, encarnados em Malkuth, percebemos o tempo apenas em linha reta, avançando de um passado que não existe mais a cada momento até um futuro que ainda não se manifestou...

Imagine que você pudesse mapear sua posição no Espaço (três dimensões) do momento em que você nasceu (ou melhor ainda, do momento em que o espermatozóide do seu pai encontrou o óvulo da sua mãe) a cada segundo, acompanhando seu corpo físico até o momento da decomposição do seu último átomo.

Você nasce em uma cidade e passeia pelo mundo, deixando "imagens" tridimensionais ao longo de toda a sua existência até o final dela.

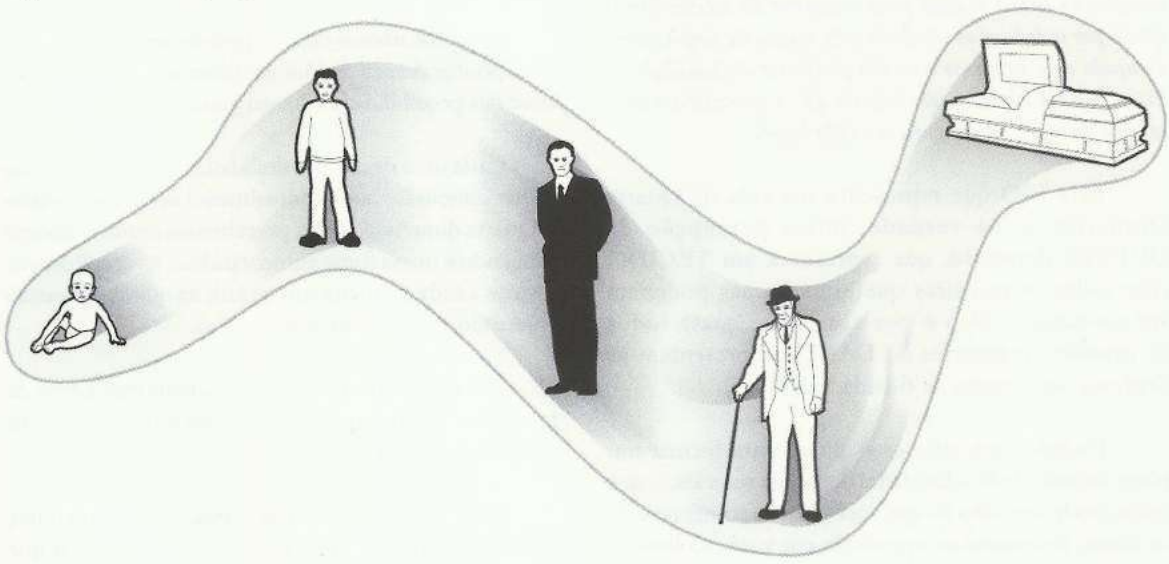
Se conseguíssemos enxergar a quarta dimensão, cada "frame" do Universo poderia ser compilada em um imenso "filme" (a título de curiosidade, os cientistas definiram esta Frame, chamada Tempo de Planck, em 5,391 06 × 10^−44 segundos... é o tempo que a luz demora para percorrer 1 unidade de Planck), ou seja, vivemos em um Universo que nada mais é do que um "filme holográfico"...

Se conseguíssemos escapar da Quarta Dimensão e observarmos nossa vida através deste prisma, veríamos uma LINHA de átomos que se estenderiam através da quarta dimensão formando uma estrada onde a cada segundo poderíamos mapear perfeitamente nossa posição dentro da Terceira Dimensão.

Esta ESTRADA ao mesmo tempo é um LIMITADOR em Malkuth, pois estamos encarnados em um Corpo de carne e nossa consciência não pode ultrapassar esta barreira, então seguimos em nosso carro através do tempo até o dia de nossa morte.

YOD representa a Fagulha Divina da vida dentro de nossos corpos; é o que anima nossa Vontade e nos faz navegar por este fio. O Caminho de Cheth conecta BINAH, que representa os LIMITES que temos enquanto encarnados a GEBURAH, a Vontade de ampliar estes limites até o máximo que pudermos. Esta fagulha que impulsiona a Vontade (ver YOD para detalhes sobre a "mão direita de Deus") está o tempo todo nos impulsionando para ampliar os limites de nossa cerca e de nosso Entendimento do Universo.

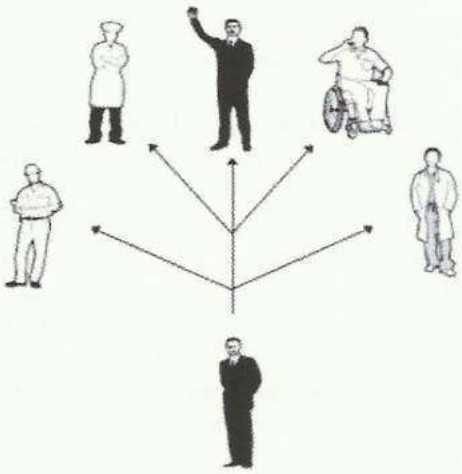
TAV representa o Cruzamento final, o momento no qual ultrapassamos a barreira que nos aprisiona em Malkuth e navegamos para dentro da Árvore da Vida, permeando a Quinta Dimensão, que lida com nossas escolhas na vida.



A Quarta Dimensão: A cada momento no Tempo podemos medir com precisão onde está cada partícula do nosso ser na terceira Dimensão, desde o momento em que nascemos até o momento em que nosso último átomo tiver se decomposto...

GEBURAH e a Quinta Dimensão

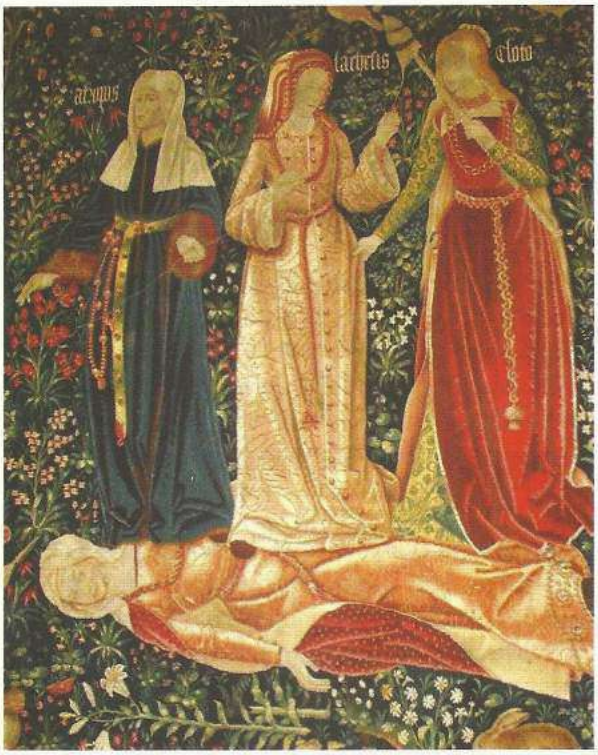
A partir de agora as coisas começam a ficar mais interessantes... Se o tempo se comporta como uma Linha, quando deslocamos uma linha perpendicular a ela, definimos um novo Plano. A Quinta Dimensão existe na nossa Imaginação. Olhe para os seus braços. Daqui três segundos, você poderia erguer a mão direita no ar, ou a esquerda, ou não fazer nada, ou se levantar da cadeira, ou dar uma topada em um poste porque esta lendo este texto muito distraído... cada uma destas decisões cria uma linha na Quinta Dimensão.



Imagine sua própria vida: qual faculdade você fez? o que você se tornou? Imagine se você tivesse feito faculdade de engenharia, ou medicina, ou arquitetura, ou direito, ou biologia, ou tivesse viajado para o exterior ou mesmo tivesse optado por se dedicar ao estudo da arte, música ou simplesmente abraçado uma profissão que não precisasse de faculdade; se tivesse sofrido algum acidente grave que o deixasse em uma cadeira de rodas.. como seria sua vida hoje?

Este FIO que representa sua vida na Quarta Dimensão é, na verdade, nossa percepção da QUINTA dimensão, que representa um TECIDO com todas as maneiras que estas tramas poderiam ser costuradas. Não é por acaso que quase todos os grandes Arquétipos de DAATH representam as Senhoras que tecem os fios da vida!

Podemos estender estas linhas para formar um plano Infinito de Possibilidades dentro da sua vida... que inclui desde a escolha do que você poderia comer no café da manhã de amanhã até a profissão que você escolheu ou até acidentes que você poderia ou não ter sofrido durante sua jornada. Toda esta trama de possibilidades forma um PLANO. O Seu Plano de possibilidades e percepções.



Em Roma, as Parcas (equivalentes às Moiras na mitologia grega) são três deusas: Nona (Cloto), Décima (Láquesis) e Morta (Átropo). As Parcas ou Moirai filhas da noite (ou de Zeus e de Témis) . Divindades que controlam o destino dos mortais e determinam o curso da vida humana, decidindo questões como vida e morte, de maneira que nem Júpiter (Zeus) pode contestar suas decisões. Nona tece o fio da vida, Décima cuida de sua extensão e caminho, Morta corta o fio. São também designadas "Fates", daí o termo fatalidade.

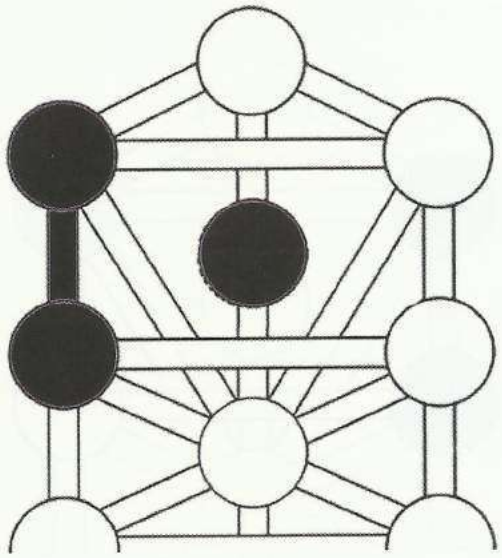
Todos os nossos desejos podem ser considerados como pontos dentro da Quinta dimensão; por exemplo, pense nas possibilidades do seu jantar amanhã.

Cada uma destas possibilidades cria um ponto na Quinta dimensão, que eventualmente será manifestado na Quarta dimensão (nós a percebemos como o relógio avançando e nossa fome aumentando... as escolhas que fazemos a cada momento nos guiam na quinta dimensão projetando-nos na quarta dimensão).

O que ficou para trás em nossa linha chamamos de "memórias" e os pontos que passaram longe se chamam "possibilidades perdidas".

Muitas vezes, quando vamos a um terreiro, cheio de dúvidas em relação ao que fazer, vemos que diversas entidades cortam "fios" invisíveis ao nosso redor, e saímos da conversa com a mente limpa. O que fizeram foi "cortar" ligações inúteis ou que nos

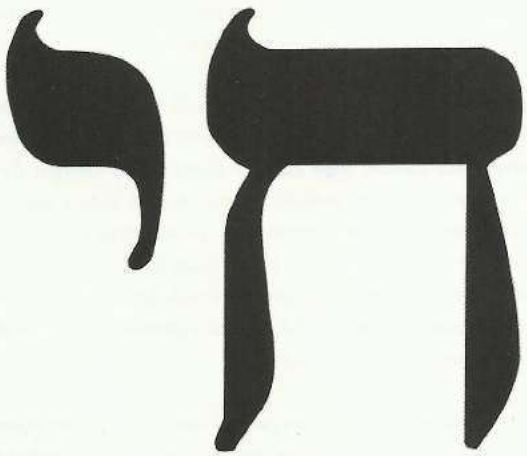
levam para longe de nossa Verdadeira Vontade e nos "ancorar" em pontos favoráveis. Trabalhos que mexem com prosperidade ou trancam caminhos são todos realizados neste nível de consciência.



CHETH representa a jornada através da linha da Vida, cujo Vértice é o Conhecimento.

Chai

A palavra CHAI (Cheth + Yod) representa "Vida" em hebraico e é um dos conceitos mais importantes dentro da Cabalá. Seu valor numérico é 18 (8 + 10) e representa "Estar trilhando o Caminho da Vida". Tornou-se um amuleto ou talismã muito popular entre os judeus e os cabalistas, utilizado na forma de um pingente de ouro que é presenteado para recém nascidos.



A palavra CHAI (Cheth + Yod) representando a Vida dentro de cada um de nós.

CHAI é um lembrete de que devemos sempre trilhar nosso caminho iluminado pela Fagulha Divina, sem nos desviarmos para o pecado ou para as falhas. Se nos mantivermos sempre firmes em nossa jornada, sem nos afastarmos do caminho da Verdadeira Vontade, nada temos a temer.

CHESED e a Filosofia Hassídica

Por volta da metade do Século 18, começou entre os judeus cabalistas um movimento no Leste Europeu que teve um impacto abrangente, até revolucionário, na prática e filosofia judaicas. O que foi exatamente este movimento (e ainda é), permanece um tanto polêmico. Isso não é difícil de entender, pois o movimento em si é por natureza enigmático.

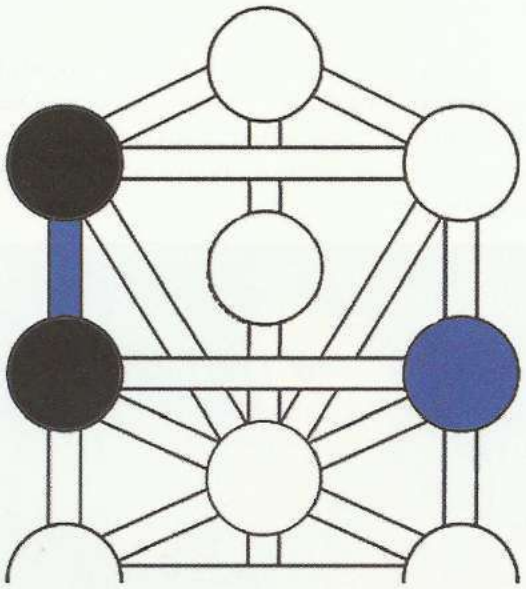
A palavra deriva do hebraico "Chesed" ("bondade", "misericórdia") e a apelação "Chasid" ("temente a Deus", "misericordioso") possui uma história no Judaísmo para a pessoa que possui motivos sinceros em servir a Deus e ajudar os outros.

Baal Shem Tov

Talvez a descrição mais comum do Movimento Chassídico o classifique como uma espécie de levante social. Até aquela época, havia uma hierarquia social no mundo judaico – eruditos no alto, o judeu simples por baixo, e o simplório analfabeto, judeu apenas no nome. Na mente de muitos, uma grande alma e uma mente notável eram praticamente sinônimos. Então veio o Baal Shem Tov e elevou o status do homem e da mulher

comuns, celebrando o zelo sincero do judeu simples, declarando que isso o elevava ainda mais alto que o erudito frio, intelectual, e com frequência convencido.

A tentativa de Baal Shem Tov de trazer os mistérios da Criação mais próximos à própria experiência humana se expressou, talvez de forma mais radical, através do pensamento e da tradição chassídicos. Inicialmente praticando maravilhas, curando doenças humanas através de poderes tanto naturais quanto sobrenaturais, o Baal Shem Tov lentamente evoluiu à condição de facilitador e professor que teve sucesso em revelar a capacidade única dentro de todo ser humano de diretamente provocar a misericórdia e benção Divinas.



O Movimento Chassídico ensinava os judeus a servir a D'us com amor e júbilo, em vez de com medo e tremor, a cantar e dançar em vez de chorar e jejuar. O que mais importa a D'us, pregava o Baal Shem Tov, é que você O sirva com seu coração. Ame a D'us, mesmo que você nem sempre entenda os Seus caminhos; ame Sua Torá, mesmo que mal consiga ler as palavras; e acima de tudo, ame o seu próximo, mesmo que "o próximo" não corresponda às expectativas de D'us e Sua Torá.

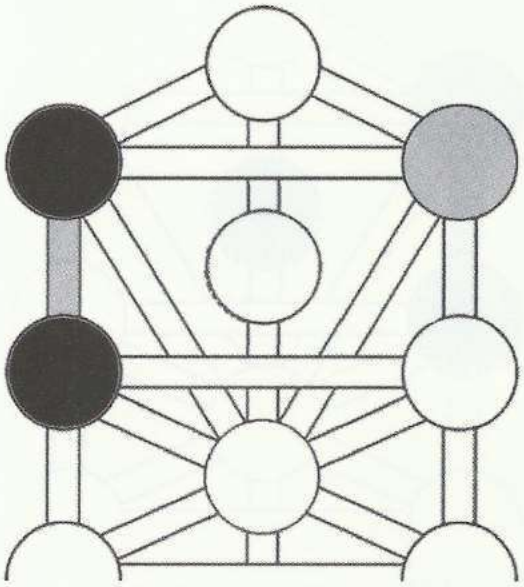
- Chabad.org

Seus ensinamentos enfatizam aqueles componentes da experiência interna humana que se correlacionam com as forças sobrenaturais discutidas na Cabalá clássica.

Daí, ele avançou a contemplação cabalística para além dos limites da abstração filosófica e para dentro da esfera da dedução psicológica imediata. Foi pela delineação da interface entre as Sephiroth e a psiquê humana que a Chassidut desejou trazer o pensamento e a prática cabalística à sua fronteira final.

Hochmah e a Sabedoria

Além de Chesed, Hochma (muitas vezes grafado Chokmah em textos ingleses) também começa com a letra CHETH. Hochmah se soletra Cheth, Kaph, Mem e Heh e representa a Sabedoria do que está além do nosso Entendimento (BINAH).



O Caminho que conecta Hochma a Chesed é o Caminho de VAV, o Hierofante. A Sabedoria e a Misericórdia são atributos dos Professores e Sábios, que só conseguem chegar a esta hierarquia após uma longa jornada de experiências (CHETH). Daí temos que Cheth é o reflexo dessas jornadas.

"Vamos começar com uma metáfora da psique humana, que também possui muita facetas. Uma pessoa pensa, sente, fala, faz – e com frequência todas essas coisas parecem disparatadas, como se viessem de múltiplas personalidades dentro dela. E vêm, pois uma pessoa é formada por muitas forças conflitantes batalhando em seu interior.

Apesar disso, escondido por trás de tudo que uma pessoa faz no decorrer da vida, há um tema comum, um impulso numa determinada direção, uma essência lutando para emergir. Se a pessoa encontrasse esta essência e a reconhecesse, toda a sua vida poderia ser levada em harmonia. A pessoa seria recarregada, repleta de vida. Todo aspecto de sua vida, suas ações, palavras, pensamentos e emoções brilhariam, tendo sido ligadas ao seu íntimo, um reservatório interminável de energia, e harmonizado com todos os outros aspectos da sua psique.

Assim também, o povo judeu – um povo tão diverso como se poderia imaginar, em temperamentos, sentimentos e acima de tudo, opiniões. E apesar disso, juntos formamos um só povo, como um só corpo, com uma única essência pulsando lá dentro.

A Torá, também, tem muitas camadas e facetas. Há as histórias das Escrituras; as leis e rituais prescritos por elas; as interpretações homiléticas dos sábios; os conhecimentos mais profundos, esotéricos, conhecidos apenas pelos iniciados – porém tudo isso é uma Torá, única e unida.

Há uma tradição que confere significado ao nome do Baal Shem Tov. Veja, o Baal Shem Tov não nasceu com aquele nome – que simplesmente significa "Mestre do Bom Nome", e era um título comum para fazedores de milagres naqueles tempos. Ele se chamava Israel, filho de Eliezer e Sarah. Nós, também, somos Israel, cada um de nós, em nosso íntimo. Quando uma pessoa entra em coma, diz a tradição, você pode sussurrar o nome dela no seu ouvido para despertá-la. Por quê? Porque o nome da pessoa toca sua essência, e a essência está sempre desperta. Quando Rabi Israel Baal Shem Tov entrou em cena, estava na hora de o povo judeu ser revivido. O ensinamento de Israel Baal Shem Tov foi a maneira de D'us sussurrar o nome do povo judeu em seu ouvido.

Para colocar de outra maneira: quando recebemos o presente da Torá no Monte Sinai, recebemos uma grande mochila para levar em nossa viagem pela história. No decorrer dos séculos, fizemos exatamente isto, descobrindo dentro dessa Torá toda a orientação e recursos que precisamos para tantas jornadas. Mas então chegou o tempo em que a jornada se tornou cansativa demais, quando a Torá parecia estar nos puxando para baixo em vez de estar nos carregando.

Foi um tempo em que estávamos num limiar. Os violentos saques da revolta dos cossacos tinham desmantelado a infraestrutura das maiores colônias judaicas. E os judeus da Europa Ocidental já tinham começado a se assimilar, e os ventos da secularização estavam soprando rumo leste. Era apenas uma questão de tempo antes que a prática e a crença judaica começassem a ficar face a face com seu desafio mais inexorável, o mundo cético, livre-pensante, socialmente mutável da modernidade.

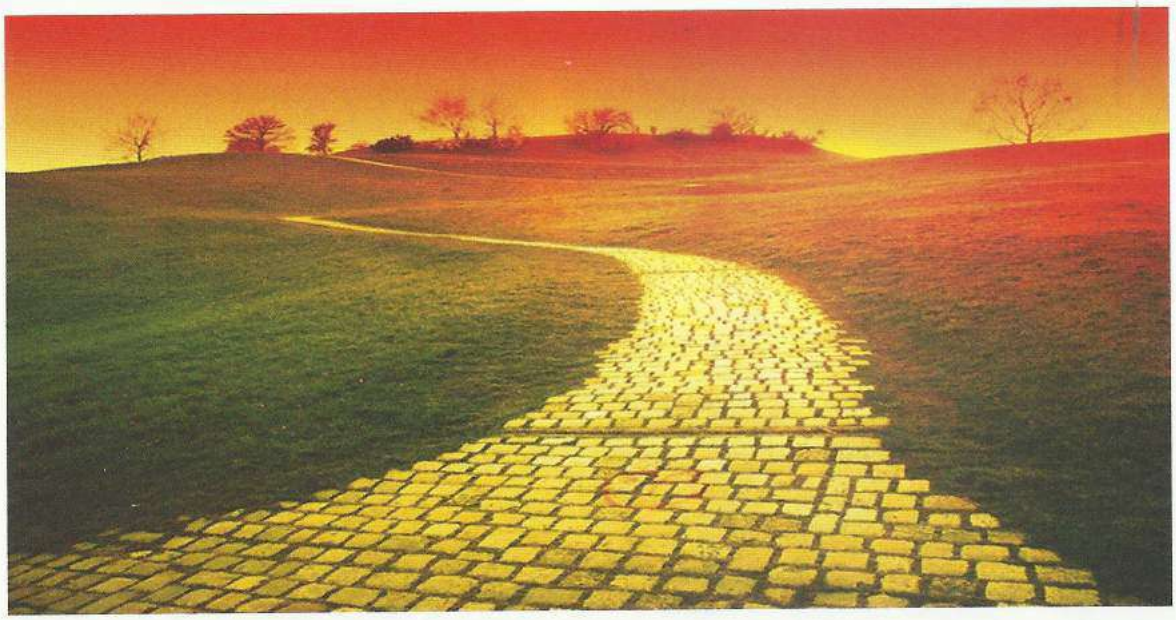
A essa altura, precisamos não apenas de outra estratégia, não apenas outro segredo da Torá revelado a nós. Precisamos de uma carga de luz de seu próprio âmago. Nossas almas precisam fazer contato com a própria alma dessa Torá que carregamos".

- Tzvi Freeman

A Estrada dos Tijolos Amarelos

Para chegar até a Cidade das Esmeraldas, Dorothy precisaria se manter firme na Estrada dos Tijolos Amarelos, sem sair dela em nenhuma hipótese.

Frank Baum incorporou aspectos da Kabbalah Hermética em seu livro "O Mágico de Oz", trazendo o Caminho de CHETH para a Estrada que conduz à Verdadeira Vontade (A Cidade de Esmeraldas).



A "Estrada dos Tijolos Dourados" é uma metáfora usada por L Frank Baum em seus livros "O Mágico de Oz" como o Caminho que conduz Dorothy até a Cidade das Esmeraldas. Frank Baum pertencia à Sociedade Teosófica e incorporou muitos conceitos da Kabbalah Hermética em seus livros. Dorothy sai de sua cidade natal, Kansas (Malkuth) e começa uma busca por um meio de retornar. Nesta busca, ela encontra três companheiros: O Espantalho que precisa de um Cérebro (HOD), o Homem de Lata que precisa de um Coração (NETZACH) e um leão que precisa de Coragem (GEBURAH). O Mágico de Oz, por sua vez, precisa recuperar a Maestria (CHESED).

Cheth, Chanuká e o Número Oito

Por volta do ano de 200 AC. os judeus viviam como um povo autônomo na terra de Israel, a qual, nessa época, era controlada pelo rei selêucida da Síria. O povo judeu pagava impostos à Síria e aceitava a autoridade dos selêucidas, sendo, em troca, livre para seguir sua própria fé e manter seu modo de vida.

Em 180 AC Antíoco IV Epifanes ascendeu ao trono selêucida. Braço remanescente do império grego, encontrou barreiras para sua dominação completa sobre o povo judeu, e o modo mais prático para resolver isso era dominar de vez a região de Israel (mais precisamente a Judéia, ao sul) impondo de maneira firme a cultura da Grécia sobre os judeus, eliminado, assim, aquilo que os unificava em qualquer lugar que estivessem: a Torá. O rei Antíoco ordenou que todos aqueles que estavam sob seu domínio (em específico Israel) abandonassem sua religião e seus costumes. No caso dos judeus, isso não funcionou, ao menos em parte. Muitos judeus, principalmente os mais ricos, aderiram ao helenismo (cultura grega) e ficaram odiados e conhecidos pelos judeus mais pobres como "helenizantes", uma vez que ficavam tentando convencer o resto dos judeus para também seguirem a cultura grega. Antíoco queria transformar Jerusalém em uma "pólis" (cidade) grega, e conseguiu.

Em 167 AC., após acabar com uma revolta dos judeus de Jerusalém, Antíoco ordenou a construção de um altar para Zeus erguido no Templo, fazendo sacrifícios de animais imundos (não kasher) sobre o altar, e proibiu a Torá de ser lida e praticada, sendo morto todo aquele que descumprisse tal ordem.

Na cidade de Modim (sul de Jerusalém), tem início uma ofensiva contra os greco-sírios, liderada por Matatias (Matitiahu) (um sacerdote judeu de família dos Hasmoneus) e seus cinco filhos João, Simão, Eliézer, Jonatas e Judas (Yehudá). Após a morte de Matatias, Yehudá toma à frente da batalha, com um pequeno exército formando em sua maioria por camponeses. Mesmo assim, os judeus lograram vencer o forte exército de Antíoco no ano 164 a.C, e libertaram Jerusalém, purificando o Templo Sagrado. Judas acabou conhecido como Judas Macabeu (Judas, o Martelo).

O festival de Chanuka foi instituído por Judas Macabeu e seus irmãos para celebrar esse evento. (Mac. 1 vers. 59). Após terem recuperado Jerusalém e o Templo, Judá ordenou que o Templo fosse limpo, que um novo altar fosse construído no lugar daquele que havia sido profanado e que novos objetos sagrados fossem feitos. Quando o fogo foi devidamente renovado sobre o altar

Hannukiah, o Menorah utilizado nas comemorações de Chanuká

e as lâmpadas dos candelabros foram acesas, a dedicação do altar foi celebrada por oito dias entre sacrifícios e músicas (Mac. 1 vers. 36).

Até aqui, viu-se a vitória do pequenino exército judeu, esse foi o primeiro milagre. O segundo milagre é mais sobrenatural e deu origem à festa de Chanuká.

Após a purificação da Cidade Santa e da Casa de Deus, foi constatado que só havia um jarro de azeite puro no Templo com o selo intacto do Cohen Gadol (Sumo Sacerdote) para que as luzes da Menorá fossem acesas, e isso duraria apenas um dia, mas milagrosamente durou oito dias, tempo suficiente para que um novo azeite puro fosse produzido e levado ao templo para o seu devido fim conforme manda a Torá (Ex 27:20-21)

CHETH como "cerca" e como "festividade" representa a energia que mantém a família e os amigos unidos; que está ao redor das pessoas da mesma maneira que a proteção invisível de Deus. O número 8 (a Gematria de Cheth) representa o Infinito poder de Deus que envolve o povo de Israel como uma muralha.

Os Muros que protegem a Comunidade

A letra CHETH também representa o conceito de cerca, ou muro, ou qualquer tipo de estrutura protetora de uma comunidade. Não apenas a estrutura física, mas toda a estrutura de clã que mantém aquela comunidade unida, como festas, celebrações, ritos, iniciações, códigos e leis que regem aquela sociedade.

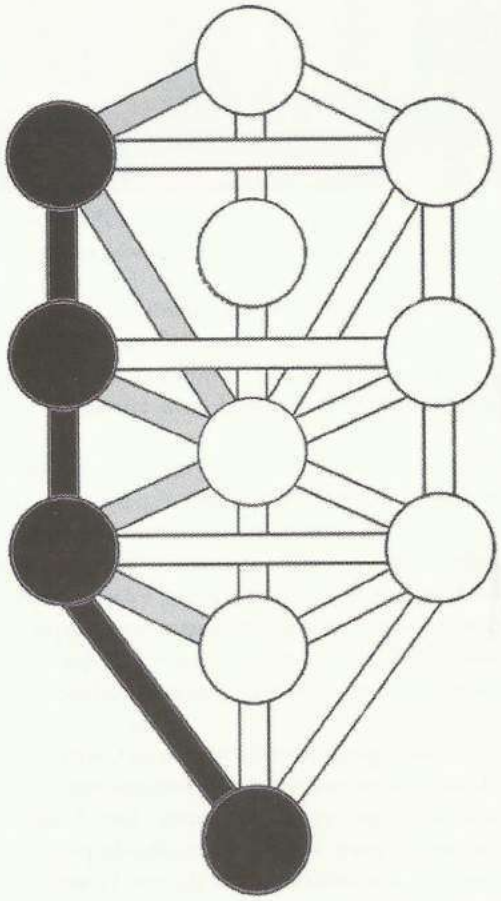
Mais do que apenas as muralhas de pedra, mas os elos invisíveis que fazem com que aquela comunidade seja uma co-unidade, regida pelas mesmas tradições.

Isto pode ser aplicado a praticamente todas as sociedades, não apenas vilarejos medievais, mas estruturas sociais como Lojas Maçônicas, Grupos de Motoqueiros, Estudantes de uma Faculdade, Membros de uma Fraternidade, Soldados de um Exército, Iniciados em uma Ordem Hermética, Lutadores de uma Escola de Artes Marciais e todas as irmandades que você puder imaginar. Os laços que mantém estas irmandades unidas estendem-se muito além do que os muros e cercas que protegem suas sedes e bases.

CHETH representa a estrutura macrocósmica (os muros de um castelo, por exemplo) ou toda a "cerca" (seja ela real ou simbólica) que irá proteger seus membros.

MEM representa os protegidos em seu "útero", ou da mesma maneira que a barriga da mãe protege o feto dentro de suas águas, Cheth protege seus membros dentro de sua estrutura. Os muros de um castelo protegem seus ocupantes ou a estrutura de uma universidade protege seus alunos.

SHIN representa as iniciações que um profano precisa enfrentar e passar para poder fazer parte do grupo e ter o direito a esta proteção.



Além destes Caminhos, temos RESH como as correlações e lógica que fazem as leis desta tribo ou comunidade, AYIN como o olho que observa o comportamento de cada membro desta comunidade, zelando para que todos se mantenham fiéis aos compromissos assumidos; LAMED que representa a Justiça que manterá a ordem dentro de Cheth aplicando as leis definidas em Resh para a comunidade. ZAIN, a Espada, será responsável pela força dos soldados e protetores capazes de enfatizarem as leis promulgadas em Lamed e também protegerem os muros de Cheth e conduzirem com firmeza as iniciações em SHIN. No topo da estrutura simbólica, BEIT, a "Casa de Deus" representa a comunidade em pleno funcionamento.

Mais do que apenas um muro físico, CHETH representa todos os elos invisíveis que mantém uma comunidade unida, como festas, tradições, leis, costumes, iniciações, rituais e passagens.

A Fundação de Novas Cidades

Além de representar o conceito de "cercar", CHETH também pode ser entendido como o carro que conduz uma caravana através de uma estrada.

No início da civilização, as tribos eram nômades e precisavam viajar constantemente pelo deserto em busca de água ou comida, portanto para a estrutura da Kabbalah, a ideia de uma "comunidade" serve tanto para uma cidade murada quanto para uma tribo que está em movimento, pois o conceito importante que não pode ser deixado de lado é o do conjunto de regras que tornam aquele agrupamento humano uma comunidade.

A versão grega para o conceito de Cheth eram as *Pólis*. Uma Pólis grega era formada, basicamente, por uma *Acrópole*, uma *Ágora*, uma *Khora* e uma *Ástey*. A acrópole corresponde à parte mais elevada, alta da pólis, onde existiam templos dedicados aos deuses. Ficava a cima da Ágora, que era a parte mais pública da comunidade. Lá existia o mercado e as assembleias do povo. A Ágora era a praça principal na constituição da Pólis, a cidade grega da Antiguidade clássica. Normalmente era um espaço livre de edificações, configurada pela presença de mercados e feiras livres nos seus limites, assim como por edifícios de carácter público. A khora corresponde à parte agrícola, onde moravam os camponeses e onde eram cultivados alimentos que supriam a Ástey, que era a "cidade" da pólis, a parte urbana.

Uma curiosidade interessante sobre a visão que os homens tinham sobre sua "cidadania": uma pessoa nascida em Atenas nunca diria "sou nascido em Atenas", ao invés disso ela diria "sou ateniense". Isso mostra que a relação pessoal com a pólis não era apenas com o território, mas era mais fortemente com a comunidade.

Quando surgia a necessidade da formação de uma nova vila, a caravana realizava as viagens até o local onde ficaria a nova comunidade e faria a estrutura básica para a criação de uma nova Pólis.

Através dos esforços de Soldados, camponeses e dos novos proprietários de terras, muros, casas e todo o básico para assegurar a sobrevivência daquela pequena comunidade eram construídos, mas a nova comunidade só poderia obter o status de Pólis quando fosse realizado um ritual religioso para a preparação do Templo.

Na Grécia, consistia em trazer da Pólis original uma tocha acesa na pira do principal Templo da Cidade (tocha esta que permanecia constantemente acesa devido ao trabalho das Virgens Vestais). Havia todo um ritual religioso e o transporte da tocha acesa de uma cidade para a outra era feito com as maiores pompas.

A tradição grega diz que a primeira tocha da primeira cidade foi trazida dos deuses por Prometeu e desta fagulha divina (ALEPH) criou-se a primeira Pólis (BEIT), a "Casa de Deus", e que esta centelha divina da civilização passaria de cidade a cidade conforme o povo grego se multiplicasse.

Desta maneira, a nova Pólis estava diretamente ligada em todos os níveis com sua Pólis original. Vemos esta estrutura ainda nos dias de hoje, como por exemplo na consagração de um novo templo da Igreja Católica, no qual uma lasca da pedra do Vaticano é trazida diretamente

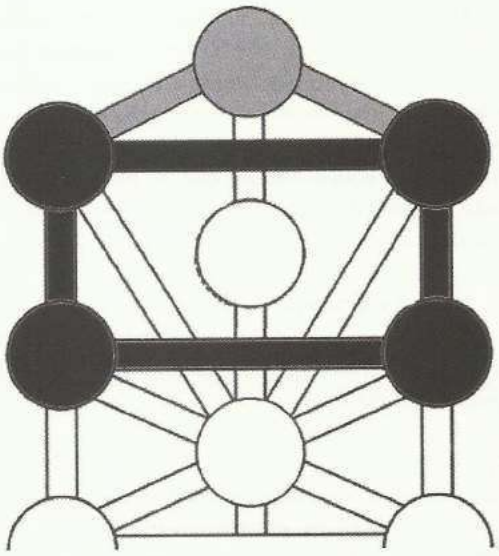
da sede da Igreja Católica, acompanhada de arcebispos que realizam um ritual para enterrar esta pedra debaixo do altar principal da nova igreja a ser fundada.

Observando o diagrama ao lado, vemos que a estrutura das comunidades, Pólis, Igrejas ou Instituições pode ser explicada a partir de KETHER.

ALEPH, o "Sopro de Deus" é o que dá a legitimidade a BEIT, a "Casa de Deus", que pode representar a Igreja, a Pólis, a Maçonaria, a Wicca ou a própria humanidade, como sopro de vida divino. ALEPH e BEIT carregam a legitimidade daquela comunidade.

De posse da "Carta Patente", aquela comunidade possui a autoridade e autorização para ser o que é. DALETH fará com que esta energia reverbere e seja ampliada na criação. VAV será o hierofante da tradição, responsável por manter as regras e os ditames das leis que estabelecem aquela comunidade. Por fim, CHETH representa os muros que esta proteção dará sobre aquela instituição. Se tudo for organizado da maneira correta, o resultado só poderá ser TETH, a Força Expansiva.

Percebemos que esta estrutura de ideias pode ser aplicado para praticamente qualquer empreendimento que desejarmos, inclusive nossa própria vida!



A Estrutura de construção de uma comunidade utiliza Es Esferas Superiores da Árvore da Vida, onde estão as relações do Ser Humano com outras pessoas e outras Árvores da Vida.

O Campus de uma Faculdade também pode ser incluído no conceito de TETH, pois possui regras rígidas sobre quem pode fazer parte da comunidade, exames de admissão, regras de conduta, rituais de passagem, iniciação, símbolos, mascotes e tradições.

Diligência

Uma das principais características do Caminho entre GEBURAH e BINAH é a Diligência, ou a capacidade de seguir em frente não importa o que aconteça. O Entendimento da situação expresso em BINAH aliado à Vontade de realização de GEBURAH fazm com que aquela energia que, se não tivesse uma direção, explodiria em ira, seja domada e direcionada na forma de um míssil ou motor.

Arjuna e Krishna

Escolhi este texto do irmão Akman de Anaê para explicar o que representa Arjuna e o Caminho do Carro em nossa vida cotidiana:

"Tendo emanado diretamente da boca de Sri Krishna, a maior autoridade em conhecimento, a Bhagavad-gita tem sido estudada há cinco mil anos por toda classe de filósofos e sábios. Através dos seus setecentos versos, iremos compreender que, muito mais do que simples ginásticas executadas por poucos, o Yoga é um estado de consciência superior que todos podem alcançar.

O texto da Bhagavad-gita é originalmente encontrado no épico indiano Mahabhárata e narra o famoso diálogo ocorrido há cinco mil anos entre Krishna e Arjuna, minutos antes de uma batalha devastadora. Dhritarastra era o irmão mais velho de Pandu e, como havia nascido cego, não pôde herdar o trono do seu falecido pai; assim, o virtuoso Pandu tornou-se o imperador do mundo. Pelos desígnios misteriosos do destino, o bondoso Pandu teve uma morte prematura, quando seus cinco filhos, conhecidos como Pândavas, ainda não tinham idade suficiente para herdar o trono. Por isso, enquanto esperavam o momento ideal para assumir o reinado, os Pândavas tiveram que crescer sob os cuidados do tio Dhritarastra, que, temporariamente, teve de assumir o comando do império.

Os filhos de Dhritarastra eram conhecidos como Kurus, e o mais velho dele, o invejoso Duryodhana, era a própria personificação da desavença. À medida que os Pândavas cresciam, suas naturezas divinas e suas qualidades reais os acompanhavam e eles se tornavam cada vez mais amados pelo povo de Hastinapura. Mas infelizmente, seus primos, os Kurus, nutriam grande inveja por eles e não conseguiam aceitar a idéia de, em breve, vê-los assumir o trono então ocupado por seu pai. Indo contra o Dharma (as leis divinas) e sob a influência da luxúria, cobiça e ira, os Kurus arquitetaram todo tipo de planos diabólicos para impedir que seus bondosos primos chegassem ao trono. Diante dessa situação insustentável, uma grande batalha entre os primos se tornou inevitável, e todos os guerreiros do mundo tiveram que se dividir em dois grandes grupos. Enquanto um grupo de guerreiros apoiava o exército dos divinos Pândavas, sob comando do grande general-devoto-guerreiro Arjuna, outro grupo dava apoio aos malévolos Kurus, os cobiçosos filhos do cego Dhritarastra, comandados pelo malvado Duryodhana.

Naquele momento histórico, o próprio Senhor Krishna estava vivendo na Terra e atuava como amigo do poderoso guerreiro Arjuna. Ao perceber que a batalha se tornara inevitável, Krishna decide guiar o guerreiro divino na luta contra o mal e, para cumprir Sua promessa de dar proteção às pessoas de natureza piedosa, Se oferece para conduzir a carruagem de Seu amigo Arjuna. Como sabia que este encontraria grandes dificuldades de controlar sua mente e sentidos e, devido à fraqueza do coração, manifestaria o desejo de abandonar o seu dever, o Senhor Krishna quis acompanhar Arjuna iluminando-o com o conhecimento transcendental e o fortalecendo com a determinação necessária para solucionar os seus problemas.

Ao estudarmos o Capítulo Um da Bhagavad-gita, constataremos que, num momento de completo desespero, quando Arjuna mistura sentimentos de medo e covardia com suas qualidades de compaixão e bondade, o guerreiro acaba abandonando seu arco e flechas e, derrotado pela fraqueza, quer desistir da luta. Entretanto, ao ser repreendido pelo Senhor Krishna, Arjuna reconhece seu erro; mas, sentindo-se incapaz de, sozinho, superar as dificuldades, pede auxílio ao Senhor Krishna e se apresenta como um discípulo obediente. Nesse importante momento, o Senhor Krishna inicia Suas instruções não somente a Arjuna, mas a todos aqueles que, ao interagirem com o mundo material, vivem experimentando constantes fraquezas e perplexidades materiais.

Logo que assume a posição de mestre espiritual de Arjuna, o Senhor Krishna vai direto ao assunto e detecta a causa original de todo o sofrimento do guerreiro: o esquecimento da natureza espiritual do eu e a identificação excessiva com o ego material que, combinados, levam a pessoa ao falso conceito corpóreo da vida. Na realidade, não apenas Arjuna, mas praticamente todo ser vivo está sob o jugo da energia ilusória material (Maya), ignorando que sua verdadeira natureza eterna é espiritual, diferente do corpo material temporário. Ao induzir o ser vivo a acreditar que possui uma existência separada do Senhor, Maya cria nele um sentimento falso de independência, impelindo-o a agir de modo a acarretar diferentes espécies de sofrimentos e ansiedades materiais.

O Desejo de Controlar

Como veremos nos ensinamentos posteriores, a Gita nos revela que o ser vivo é uma infinitesimal parte integrante de Deus, assim como uma partícula de ouro de uma barra de ouro infinita ou uma gota d'água do oceano ilimitado. É evidente que, embora possua individualmente a mesma qualidade de uma grande barra de ouro, uma minúscula partícula de ouro é quantitativamente diferente, assim como uma simples gota d'água é quantitativamente diferente do imensurável oceano. Analogamente, os seres vivos são partes integrantes do Supremo Controlador e possuem, em quantidade infinitesimal, todas as qualidades encontradas nEle. Isto significa que, uma vez que a qualidade de controlar existe no Supremo, todo ser vivo é também um controlador diminuto e possui a tendência de controlar a natureza material. Por exemplo, ao

ver sua mãe cozinhar, a criança tem a tendência de imitá-la. No entanto, a criança nem sequer consegue alcançar o fogão, isto para não falar da sua incapacidade de lidar apropriadamente com o fogo. Então, para satisfazer a tendência de a criança cozinhar, a mãe lhe presenteia com um pequenino fogão de brinquedo e a mantém ocupada de brincar de fazer comida. Do mesmo modo, não sendo consciente de sua posição insignificante, o ser vivo tende a imitar as atividades do Controlador Absoluto e, desse modo, deseja ocupar a posição de Supremo Controlador. Por esse motivo, o Supremo cria este mundo material, onde encaminha os seres vivos que desejam imitar Suas atividades de Supremo Controlador. Então, sob as garras de Maya, a energia material ilusória, o ser vivo assume uma identidade material temporária chamada de ego-falso.

Na realidade, esta identidade falsa é obtida pelo ser vivo para que ele se sinta um importante controlador e, em sua ilusão, consiga satisfazer o seu desejo infantil. Em outras palavras, este mundo material não passa de um brinquedo criado pelo Senhor, onde, através de diferentes brincadeiras (diferentes vidas), o ser vivo tem a oportunidade de se sentir um poderoso controlador e de "satisfazer" sua aspiração de tornar-se Deus.

Como, por exemplo, um cientista, o ser vivo desenvolve grande conhecimento, conseguindo explorar e controlar diferentes aspectos da energia material. Como um político bem-sucedido, ele assume uma posição de grande influência e poder, conseguindo controlar diferentes pessoas e situações. Como um grande empresário, o ser vivo acumula grande soma de riquezas e é capaz de controlar o mercado econômico. Como um artista habilidoso, ele obtém grande fama e atrai a atenção das grandes massas de pessoas. E assim por diante. Não só agora, mas em todas as épocas, podemos observar que o ser vivo está sempre tentando exercer controle - seja sobre as coisas insignificantes, seja sobre o espaço infinito com seus inumeráveis planetas. Isso, porque o ser vivo possui, de forma diminuta, esta mesma tendência. Entretanto, é preciso saber que, apesar de nossa tendência de assenhorearmo-nos da natureza material, nunca nos tornaremos o Controlador Supremo. Ou seja, o Controlador Absoluto é o Senhor Supremo. Ele é o Controlador não só da natureza material, mas também de todos os seres vivos e de tudo o que é manifesto e não-manifesto. Ninguém ou nada pode atuar independentemente, visto que tudo acontece sob a direção direta ou indireta do Senhor.

Certamente, por trás dos diferentes fenômenos maravilhosos que ocorrem na natureza cósmica, há o Controlador Supremo. Uma criança tola, por exemplo, pode acreditar que um veículo é capaz de se locomover sem a ajuda de um animal ou de um motor. Mas, um homem adulto sabe da existência da engenharia

Arjuna e Krishna, cavalgando sob o Confronto das Forças Internas.

Arjuna e Krishna, agora sob o Céu Azul da Iluminação (Bhagavad Gita)

mecânica de um automóvel e compreende, ainda, que, por trás da máquina, há um homem, um motorista. De modo semelhante, a Gita explica que o Senhor é o motorista Supremo e é sob Sua direção que tudo funciona".

A Posição Transcendental do Senhor

A natureza material é também considerada uma energia do Senhor – porém, de qualidade inferior, enquanto o ser vivo é tido como uma energia de qualidade superior. De qualquer modo, ambas energias estão sob o total controle do Senhor Supremo. A natureza material é constituída de três qualidades: bondade, paixão e ignorância e, sob a influência destas três qualidades, o ser vivo executa um sem fim de atividades, piedosas ou impiedosas. Além disso, existe o tempo eterno que, combinado com os três modos da natureza, impulsiona o ser vivo a executar suas atividades tecnicamente conhecidas como Karma. A execução de tais atividades materiais é comparada ao semear de um campo e, como existem desde o início do envolvimento do ser vivo com este mundo, são praticamente ilimitadas. É devido unicamente à frutificação da semente do Karma que uma pessoa se depara com os sofrimentos ou desfrutes, que nada mais são do que os frutos de suas atividades kármicas passadas.

É sob o controle do tempo que esta manifestação material pode acontecer e, depois de permanecer por um período específico, sob sucessivos intervalos, deixar de se manifestar... voltar ao estado imanifesto. No entanto, este ciclo ocorre eternamente. A natureza material também é eterna; mas, para satisfazer os diferentes desejos do ser vivo, manifesta diferentes formas temporárias e ilusórias. Na Gita, aprendemos que esta natureza material é a energia separada do Senhor, enquanto os seres vivos são Sua energia superior, eternamente relacionada com Ele. Na realidade, o Senhor, o ser vivo, a natureza material e o tempo estão todos inter-relacionados – e são eternos. Somente as atividades materiais kármicas são temporárias. Isto significa que, mesmo que os efeitos do Karma sejam bem antigos, podemos nos livrar deles caso aceitemos o conhecimento apresentado pelo Senhor na Bhagavad-gita e passemos a executar atividades espirituais com consciência de Deus.

Em Sua posição transcendental, o Senhor Supremo é a consciência suprema e, como partes integrantes do Senhor, os seres vivos também são conscientes, mas de maneira parcial. Embora tanto a natureza material quanto o ser vivo sejam energia do Senhor, somente o ser vivo é consciente. Porque não possui consciência própria, a energia material é considerada inferior. Embora o ser vivo seja uma energia superior do Senhor, "à Sua imagem e semelhança", ainda assim ele é consciência infinitesimal, enquanto o Senhor é consciência infinita. Isto mostra que o argumento de que o ser vivo pode se tornar Deus tornando-se supremamente consciente é falso, sem fundamento e não encontra apoio nos versos da Bhagavad-gita.

A distinção entre o ser vivo e o Senhor, assim como a subordinação eterna do ser vivo ao Senhor, é claramente apresentada em toda a Bhagavad-gita. Enquanto o ser vivo é consciente apenas do seu corpo em particular, o Senhor é plenamente consciente dos corpos de todos os seres, pois reside dentro de todos como a Superalma. Como vive no coração de cada ser vivo, Ele é consciente não apenas das atividades

grosseiras dos diferentes seres, mas também de todos os sentimentos, pensamentos e desejos deles e, sendo a Alma de todas as almas, Ele dá instruções internas para que todos satisfaçam corretamente seus anseios materiais e, finalmente, no momento certo, se voltem para Ele.

Outra grande diferença entre o ser vivo e o Senhor é que a consciência do ser vivo pode ficar encoberta por circunstâncias materiais, assim como uma luz refletida através de um vidro colorido alterará sua natureza e mudará de coloração. Mas a consciência do Senhor não é afetada materialmente sob nenhuma hipótese. Num dia nublado, um mero observador acredita que o Sol esteja coberto pelas nuvens, mas, na realidade, é a visão do observador que está coberta por nuvens.

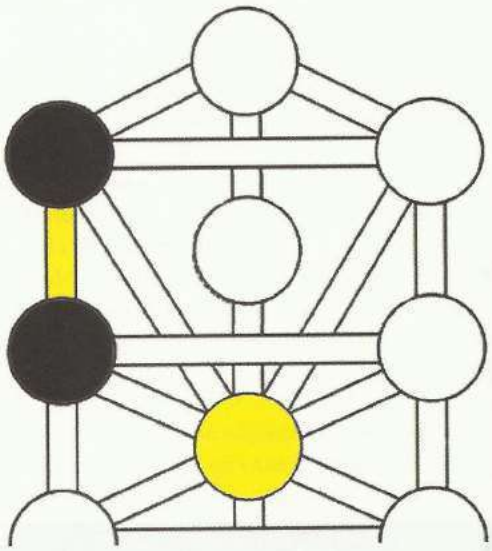
O Sol é muito poderoso e imensurável – e não é possível que uma simples nuvem o cubra. Em outras palavras: o Sol é o pai das nuvens (que nada mais são do que a água evaporada por ele) e, por isso, nunca estará sob o controle delas; do mesmo modo, o Senhor é o pai da natureza material e Ele nunca se afetará por Sua simples criação. Portanto, quando vem a este mundo, o Senhor Krishna o faz a seu bel-prazer, e Sua consciência absoluta nunca é afetada materialmente. Assim, nada pode impedir que o Senhor transmita imaculadamente os assuntos transcendentais da Bhagavad-gita.

A Gita também nos ensina que, enquanto estivermos neste mundo, nunca seremos capazes de parar com todas as nossas atividades e, por isso, devemos purificá-las, ajustando-as ao desejo do Senhor. Isto é chamado de Bhakti-Yoga, o processo de agir visando à satisfação do Senhor. Esta é a qualidade original da alma pura em completa consciência de Deus, consciência de Krishna. Portanto, devemos purificar nossa consciência, removendo dela as contaminações materiais, para que, em consciência pura, consigamos ajustar nossas ações à vontade do Supremo. Somente assim experimentaremos verdadeira felicidade.

Uma Jornada de Autoconhecimento

Sentindo-se atraído pelo brilho ilusório da natureza material, o ser vivo acaba mergulhando no mundo material, cercado de grandes perigos. Ao ter entrado em contato com o mundo material, o ser vivo, originalmente puro, acaba se condicionando à sua atmosfera inferior e esquece a verdadeira consciência superior, iniciando uma árdua luta pela existência – luta marcada por sucessivos nascimentos e mortes. Estando, portanto, sob a influência da energia ilusória, o ser vivo permanece atado às reações de suas atividades e é forçado, pelas leis da natureza, a divagar entre diferentes espécies de vida. Certas vezes, ele é promovido aos planetas celestiais superiores onde, devido ao bom Karma material alcançado, recebe um corpo elevado de semideus e consegue desfrutar delícias celestiais. Entretanto, ao esgotar seu bom Karma, o ser vivo volta aos planetas intermediários terrestres e obtém novamente um corpo humano, onde se encontra com as freqüentes dualidades do bem e do mal, do prazer e da dor, etc. No entanto, caso desvalorize a preciosa forma humana de vida, ele pode acabar se envolvendo com atividades nefastas e ser transferido para os planetas inferiores, onde nasce em corpos indesejáveis e sofre condições profundamente miseráveis.

Embora seja originalmente de energia superior eterna, o interesse que o ser vivo despertou em explorar a natureza material, tentando dominá-la e desfrutá-la, força-o a habitar diferentes corpos constituídos de energia material inferior. Isto o faz sujeito à influência do implacável fator "tempo", que, por sua vez, destrói todos os planos materiais, vida após vida.



Com o passar do tempo, o sofrimento acumulado de muitas vidas materiais causa uma profunda insatisfação, levando o ser vivo a finalmente recuperar seu interesse pela vida espiritual. Então, ele começa a indagar seriamente sobre a verdadeira meta da vida, sobre sua verdadeira existência – e volta a atenção para o conhecimento espiritual. Neste momento auspicioso, quando o ser vivo inicia sua jornada pelo autoconhecimento, a filosofia da Bhagavad-gita assume um papel de vital importância, pois é especialmente destinada à pessoa que deseja livrar-se das garras da existência material e decide recuperar sua condição de vida eterna e plena de felicidade. Visto que, especialmente nessa era, as pessoas não são tão competentes para compreender a imensidão dos textos védicos, além do que os hábitos irregulares reduziram a duração das suas vidas, o bondoso sábio Vyasadeva registrou a Bhagavad-gita na forma de literatura, onde encontramos a própria divindade Sri Krishna resumindo em setecentos versos a essência de todo o conhecimento védico.

Com isto, as gerações atuais e futuras podem receber a mensagem transcendental da Gita originalmente narrada pelo Senhor ao guerreiro Arjuna que, por representar o papel de uma pessoa absorta em sofrimento material, formula perguntas relevantes sobre os problemas que todos têm de enfrentar na vida. Assim, através deste sublime diálogo, o Mestre Supremo, o Senhor Sri Krishna, convida todas as almas sinceras a trilharem o caminho da liberação: o caminho de volta ao lar.

Merkaba

Merkabah é uma tradição mística da cabala que retrata o Merkabah ou Trono ou Carro de Deus, que podia subir ou descer através de diferentes câmaras ou palácios celestiais conhecidos como Hekhalot - o último deles revelava a divina Glória de Deus. Durante o período do Segundo Templo, a Visão de Ezequiel foi interpretada com um vôo místico para o céu, e os místicos cabalistas desenvolveram uma técnica para usar o símbolo do Merkabah como ponto focal da meditação.

O místico faria uma viagem interior para os sete palácios e usaria os nomes mágicos secretos para garantir uma passagem segura por cada um deles.

Até bem recentemente, esses procedimentos e fórmulas místicas só eram conhecidos pelos estudiosos da Cabala. Contudo, os textos relevantes do Hekhalot Maior - o principal trabalho dos místicos do Merkabah - foram publicados em inglês no importante livro intitulado "*Meditation and Kabbalah*" (1982), da autoria de Aryeh Kaplan.

Os estudos de meditação nos Sete Planos faz parte do grau de Theoricus dentro do Arcanum Arcanorum.

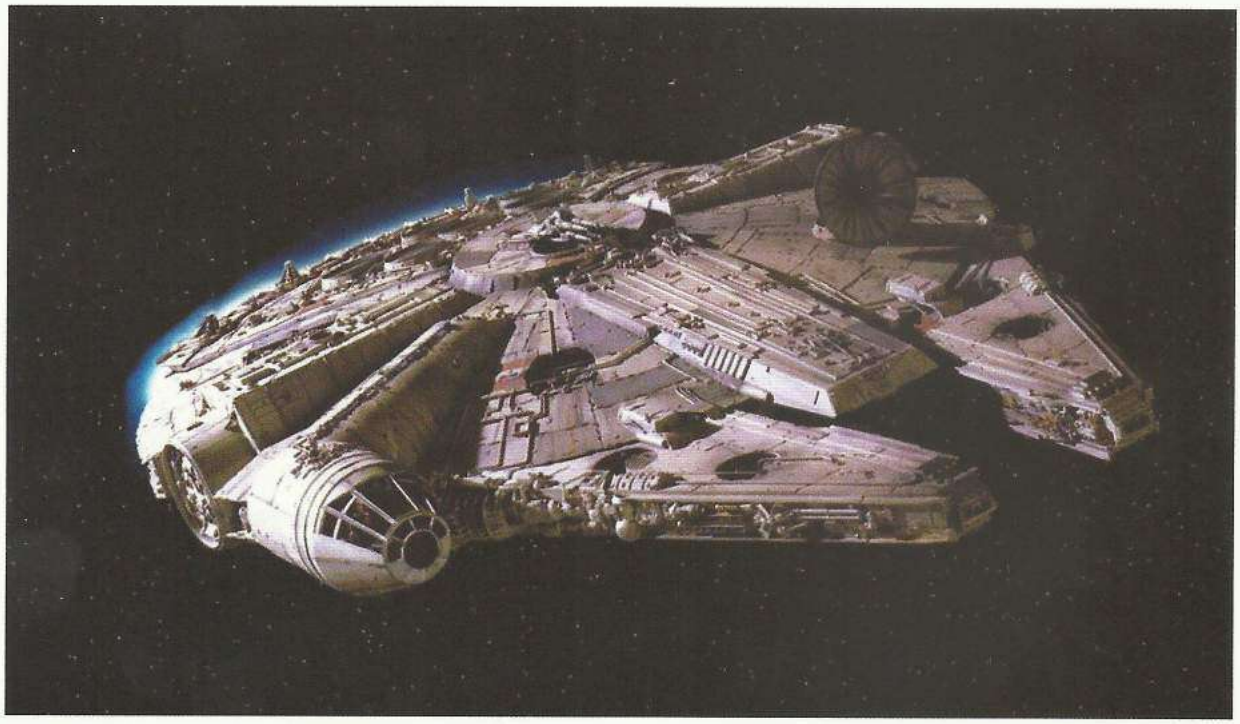
O Arcano do Carro

Segundo o autor Constantino K Riemma, "*O desfile dos heróis triunfantes de pé sobre seus carros de guerra é um costume pelo menos tão antigo quanto os próprios carros de guerra. Court de Gébelin – e com ele os que acreditam numa origem egípcia do Tarô – imagina que o Arcano VII nada mais é que a reapresentação do Osíris triunfal, e que os cavalos são uma herança vulgar da Esfinge.*

Mais coerente, contudo, é relacionar essa figura às apoteoses lendárias que comoveram a Idade Média, época em que se localiza sua iconografia.

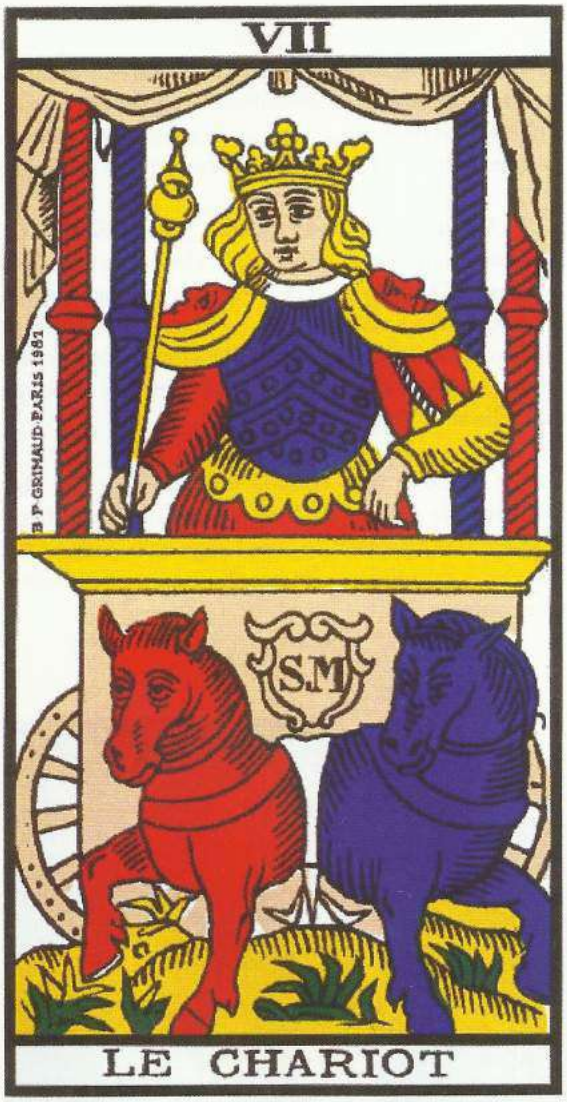
Pode também lembrar um conto do ciclo mítico de Alexandre, o Grande, reproduzido desde a Antiguidade até o Renascimento.

Levado até o Oriente pela sucessão de seus triunfos, Alexandre teria chegado até o fim do mundo. Quis então saber se era verdade que a Terra e o Céu se tocavam num ponto comum. Para isto seduziu com ardis – é preciso recordar que a astúcia é também prerrogativa dos heróis – os dois pássaros gigantes que existiam na região; prendeu-os e acomodou entre eles uma cesta.



A Millenium Falcon é um dos "Carros" mais importantes da cultura popular. Toda a Saga Star Wars bebeu pesadamente da tradição da Kabbalah, da Jornada do Herói e da Árvore da Vida. Na série, Luke Skywalker (Tiferet) e sua irmã Leia (Yesod) enfrentam o malvado Imperador e seu principal general, Darth Vader. Han Solo e Chewbacca representam os aspectos de GEBURAH na narrativa e a nave Millenium Falcon (pertencente aos dois personagens) transporta os protagonistas em direção da solução da Jornada.

Com uma lança na mão, em cujo extremo havia atravessado um pedaço de carne de cavalo, o conquistador subiu ao seu carro improvisado. Com a promessa de comida que oscilava diante de seus olhos, os Grifos começaram a mover-se e alçaram voo.



O Carro no Tarot de Marselha

Os heróis não podem, contudo, sobrepor-se aos deuses: na metade do caminho Alexandre recebeu um emissário dos deuses, um enfurecido Homem Pássaro que insistiu para que ele desistisse de seu projeto. Muito a contragosto, Alexandre aceitou a censura e atirou a lança para a Terra, para onde desceram os Grifos, impacientes e vorazes.

Essa lenda, nascida certamente no Oriente, foi introduzida na Europa no fim do século II. Estendeu-se em seguida por todo o Ocidente cristão e era conhecida desde a baixa Idade Média. Numerosas ilustrações e várias esculturas que a representam chegaram até nós. A Crônica Mundial, de Rudolph von Ems (século XIII) a reproduz em uma detalhada miniatura; em São Marcos de Veneza está o relevo talvez mais significativo para rastrear as fontes inspiradoras do Arcano VII: a cesta de Alexandre é ali uma caixa semelhante à de O Carro; aparecem também as rodas esboçadas.

Durante a Idade Média, a arte dos imagiens parece ter-se servido desta lenda como uma alegoria do orgulho.

Por sua amplitude simbólica e pela beleza da sua composição, O Carro figura entre os arcanos de maior prestígio do Tarô. É, também, um dos que oferecem maiores lacunas de interpretação.

Há autores que relacionam as rodas do Carro aos torvelinhos de fogo da visão de Ezequiel.

Quando se traduz a lâmina pela palavra carro – protótipo dos sistemas de troca – representa o que é móvel, transferível, interpretável. Nesse caso, seu aspecto oracular é associado às mudanças provocadas pela palavra: elogios, calúnias, difusão da obra, boas ou más notícias; e, por extensão, aos sistemas de intercâmbio em geral (economia, movimento de fundos).

Aponta-se aqui a questão das relações entre esta mobilidade e o dinamismo mercurial do Prestidigitador, já que esses arcanos se encontram no início e no fechamento do primeiro setenário do Tarô.

Talvez esta analogia possa ser levada mais longe, e não parece impossível que a figura toda seja uma ilustração desta passagem bíblica. Em Ezequiel (I, 4-28), com efeito, aparecem não só as rodas, o carro e os animais, mas também "sobre o trono, no alto, uma figura semelhante a um homem que se erguia sobre ele. E o que dele aparecia, da cintura para cima, era como o fulgor de um metal resplandecente", o que é uma descrição bem próxima do personagem do Arcano VII. Nessa mesma passagem podemos encontrar também analogias válidas para o simbolismo geral do Arcano XXI (O Mundo).

Há quem veja ainda, nos animais presos, uma anfisbena (serpente de duas cabeças), ou poderes antagônicos que é necessário subjugar para prosseguir – "assim como no caduceu se equilibram as duas serpentes contrárias". O veículo representaria o simbolismo do Antimônio (ou a Alma Intelectual dos alquimistas), mencionado como Currus Triumphalis num tratado de Basílio Valentin (Amsterdã, 1671)".

A totalidade do arcano sugere, para Wirth, a ideia do corpo sutil da alma, graças ao qual o espírito pode se manifestar no campo do material. Esta ideia de um halo ou dupla transubstancial que não pode ser relacionada a nenhum dos três aspectos do homem (corpo –> alma –> espírito), mas que tende a relacioná-los entre si, gozou de um vasto prestígio esotérico: é o corpo sideral de Paracelso (ou astral, na linguagem teosófica), como também o "corpo aromático", de Fourier, ou o Kama rupa do budismo soteriológico.

A Carroça Cigana

A Carroça, para os ciganos, representa a família, a tradição e os costumes de sua vila. Por ser uma comunidade que não se estabelece fisicamente, a carroça traz dentro de si todo o simbolismo encontrado

A Falange dos Boiadeiros na Umbanda

Reconhecidos por seu jeito peculiar, rápido e ágil de dançar, os espíritos que se apresentam na roupagem de boiadeiros são sempre muito austeros, cultivam valores profundos, como o respeito aos mais velhos, a boa educação, a sinceridade e a coragem; coragem essa adquirida ao longo de uma existência de adversidades, lutas e privações no trato com o gado, nas paragens inóspitas do sertão brasileiro.

Em suas consultas falam pouco e sempre com muito proveito, mas sua maior característica é a capacidade de capturar obsessores - a laço - e mantê-los sob vigilância, para o bom êxito das seções de desobsessão.

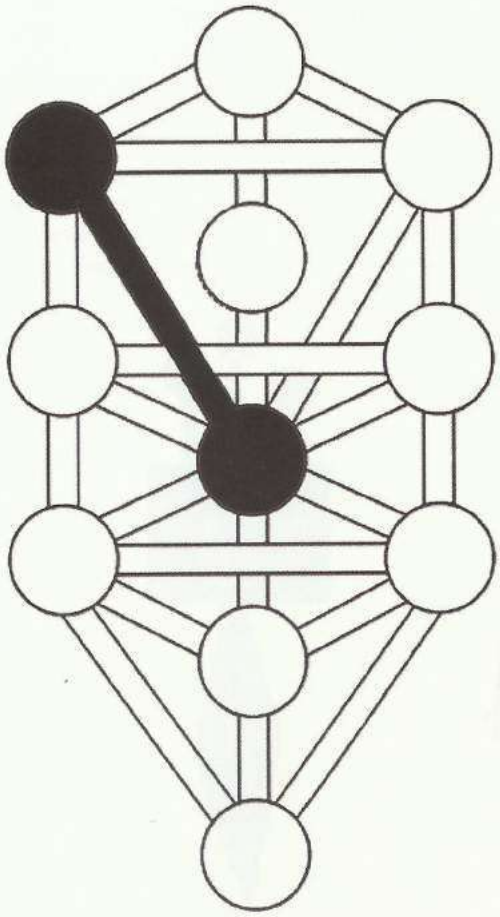
Nos trabalhos utilizam o tabaco, sob a forma de cigarros de palha, como elemento deletéreo e dispersor de energias negativas. Ao se manifestarem, com os movimentos de seu chicote e de seu laço, descarregam o ambiente, os médiuns e a assistência, enquanto entoam canções antigas, bem ao gosto do homem do sertão.

Atuam dentro da vibração de Ogum (GEBURAH) e é muito comum nos referirmos a eles como Caboclos Boiadeiros. O traço mais característico de sua manifestação é o movimento circular com os braços, simulando o manejo de um laço. Lidam com direcionamento e corte de fios astrais ancorados em ideias dispersas ou longe da Verdadeira Vontade.

Os nomes mais comuns utilizados por eles são: Boiadeiro de Minas, Zé Mineiro, Boiadeiro do Ingá, Boiadeiro da Jurema, Boiadeiro Chapéu de Couro, João Boiadeiro, Boiadeiro da Jurema, Boiadeiro de Imbaúba, entre outros.

Comunidade Cigana: unindo em uma imagem os conceitos de CARRO (Arcano que corresponde a Cheth no tarot) e Câncer (signo que fortalece os laços familiares, regente do Caminho de Cheth).

Zayin



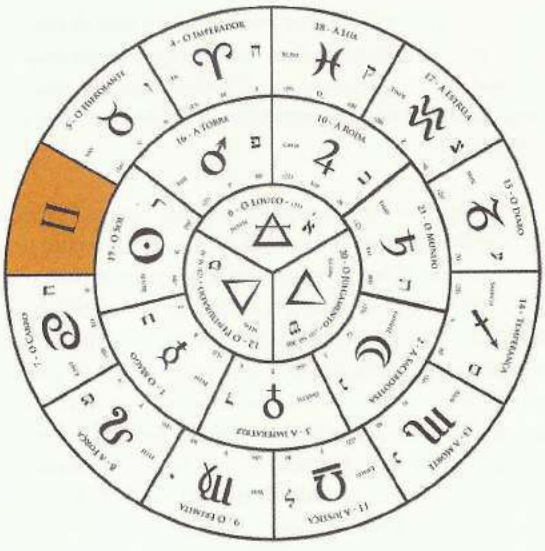
Título: Os Gêmeos.
Inteligência: Inteligência Disposta.
Posição: Une as Sephiroth Binah a Tiferet.
Significado: Espada.
Valor Gemátrico: 7.
Anjo: Ambriel.
Qliphoth: Zamradiel.
Runa: Ehwaz
Cor: Laranja.
Incenso: Wormwood.
Animais: Borboleta, Magpie, todos os híbridos.
Seres lendários: Banshees, Aparições.
Pedras: Turmalina.
Plantas: Orquídea, Ragwort, Híbridas.
Árvore: Carvalho, Freixo.
Correlação: Gêmeos.
Arcano do Tarot: Os Enamorados.
Correspondência no corpo humano: Pulmões.
Doenças: Pneumonia.
Poderes: Controle do Duplo, Profecias.
Símbolos: Instrumentos Musicais.
Rituais: Mensagens do Subconsciente, Escolhas.

Descrição

O 17º Caminho, a INTELIGÊNCIA DISPOSTA, prova de Fé aos Justos e são revestidos pelo Espírito Santo com ela, chamado *Fundamento da Excelência* no estado das coisas mais elevadas.

Nesta senda se apresenta o aspecto da imagem desviada da Individualidade em torno da qual se desenvolve sua atividade e exatamente nisto reside seu destino, de corrigir os aspectos imperfeitos nele, impressos pela Mônada.

Assim como o Logos criou seu Universo exteriorizando seu pensamento cósmico, também a Individualidade entrou na manifestação como um pensamento cósmico de monada, mas com desvio, não por querer de propósito contrariar os desígnios do Logos, mas devido a menor experiência cósmica das Centelhas Divinas, durante a fase de pré-manifestação, simbolizada na Árvore Sephirótica pelo o véu Ain Soph. Por isso o Universo manifestado está composto de dois aspectos:



1.- Aspecto interno, íntimo, a natureza do átomo cósmico, o conceito de si mesmo impresso na Mônada (Centelha Divina).

2.- Aspecto externo, o conceito do Logos para o desenvolvimento da Centelha Divina, como também o Grande Plano Divino para o Sistema Solar.

De acordo com o Plano do Logos é que a Centelha Divina deveria emitir um conceito de si mesmo que era de Perfeição, sem qualquer falha, destinada a atuar no Plano Divino como colaboradora do Logos. Em outras palavras, deveria ver como o Logos a vê, perfeita em todos os sentidos. Nesta direção é que deverá evoluir tanto a Individualidade como a Personalidade.

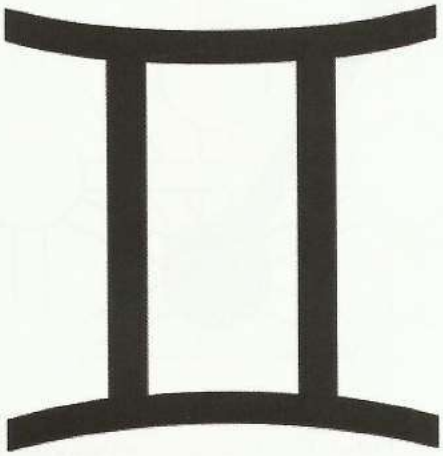
ZAYIN representa ao mesmo tempo o cetro de comando divino, que dá a autoridade da manutenção e governo da criação; e a espada que dá a força para que esta criação seja protegida. Ela é uma letra "coroada" e considerada, no alfabeto hebraico, como a "noiva de VAV".

Afirmam alguns cabalistas judeus que a Serpente da Confusão se levantou em DAATH, quando o Espírito, até então perfeito, projetou uma imagem errônea em CHESED. Outros puseram a raiz da interferência em BINAH. A Serpente da Confusão é realmente um ser cósmico que, conforme a tradição alcançou a mulher pela coluna vertebral, para a ação de Lúcifer. Neste Caminho a Individualidade vai à busca do conhecimento de sua Verdadeira Identidade. Pelo **Entendimento** em Binah, se estabilizou a **Sabedoria** de HOCHMA, do que resultou no **Conhecimento** em Daath. A compreensão interna é independente da razão e nisto reside a Fé. Em Binah está raiz da Fé cujos frutos são manifestados em Malkuth. A Fé nascida do entendimento, cimentada no conhecimento, somente é realizada em sua expressão total pelas experiências adquiridas no plano físico. Sem conhecimento, a Fé não passa de ser uma expectativa vaga, carente de valor e estrutura.

O conceito de "separação" e "união" fazem parte de ZAYIN, dependendo de como você estuda o Caminho da Árvore da Vida. Uma estrada bifurcada serve tanto como uma separação de caminhos quanto uma junção de dois caminhos, tudo depende apenas de que lado da estrada você está quando observa!

Os títulos da VI carta do Tarô, *Filho da Voz*, o *Oráculo dos Deuses Poderosos*, se aplicam a Forma-Pensamento divina em TIFERET que se denomina **Anjo da Guarda**. O Anjo Guardião é a parte do Plano Divino dedicado a cada Centelha sua missão da qual a Individualidade toma conhecimento, e que é a razão de ser de sua evolução. Separados da Luz Primordial, procuramos nos reunir novamente a ela.

O signo de Gêmeos nesta Caminho é o que dá seu significado espiritual e mostra a relação existente entre o Espírito Primordial e a Individualidade, como também entre esta e a Personalidade, esta polaridade de alto-nível espiritual é refletida na polaridade no Universo manifestado. Mostra o imortal refletido no mortal, e pelo amor, a coisa mortal se imortalizada por intermédio do Imortal. Mostra o mistério da dualidade que deveria ser meditada e ser entendida.



O Signo da comunicação, da análise e da dissolução da informação em diversos pedaços pequenos e mais simples de serem compreendidos funciona em parceria com SAMEKH, Sagitário, que recolhe todos os pedaços de pesquisa feitos em busca de uma única Verdade.

O "mergulho" de BINAh em TIFERET de onde partimos da Centelha-Mãe primordial e nos tornamos Centelhas Únicas para experienciar o Universo sob diversos pontos de vista diferentes traz esta ambiguidade do "eterno retorno" ou da sensação de separaração de algum lugar distante e fechado: o Paraíso.

A letra ZAYIN que simboliza uma flecha, um cetro ou uma espada, indica a ação do Santo Anjo Guardião, a separação do celeste e terreno; é o poder da Polaridade em todos os níveis.

Esotericamente representa a meta, o princípio da causa final, o objetivo a alcançar. Esta letra é simbolizada na flecha de Eros que aparece na carta VI do Tarô, Os Amantes. Eros se vincula com KETHER, emanando a energia vital nos pares contrários, Hochma e Binah, o princípio masculino e feminino primordial.

Esta carta aponta para um Cupido ou um grande anjo alado com arco e flecha, no céu; na Terra, um homem e uma mulher, os gêmeos celestiais. Em outras versões do Tarot, eles são três os personagens, um homem e duas mulheres, sendo um coroado e olhando para os dois amantes; a mulher coroada é o princípio da forma. O homem olha para a amante e esta olha ao anjo.

Em outros Tarots, simboliza a Espada Flamígera nas mãos capazes do Anjo que guarda as portas do Paraíso, garantindo que somente os justos e perfeitos possam retornar. É a espada que guarda os limites da Cerca (CHETH) e protege os domínios e conquistas de cada Egrégora da criação.

A Passagem pelo Portal de ZAYIN

ZAYIN é considerado o "Caminho da Espada". A passagem pelo Portal de Zayin se dá todas as vezes que nos comunicamos com alguém, sempre que estudamos ou dividimos um problema em partes para que possamos solucioná-lo mais facilmente ou todas as vezes onde observamos uma mesma situação sob diversos pontos de vista diferentes.

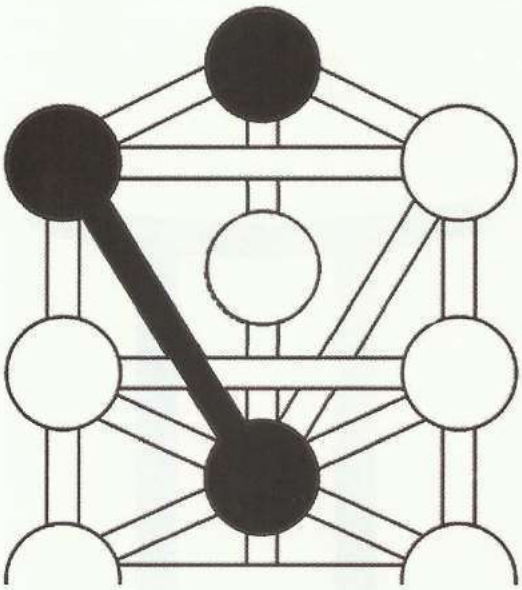
Os Mistérios de Zayin

No misticismo judaico, a letra Zayin é a sétima letra do alfabeto e se soletra ZAYIN-YOD-NUN.

Zayin é considerado um Vav "coroado". Assim como Vav representa *Yashar*, luz diretamente de Deus para o homem, assim Zayin representa (*ou Chozer*), a Luz retornando. O *Besht* (*Baal Shem Tov*) disse que, assim como uma mulher de valor é a coroa do seu marido, assim Zayin, a letra 7, é a coroa do Vav.

Zayin ao mesmo tempo representa a União do Homem VAV e da Mulher Coroada ZAYIN que, unidos debaixo a emanação divina de YOD tornam-se um conjunto maior do que ambas as partes separadas NUN-Sofit (ver letra NUN). Esta relação de apoio e suporte que um casal magístico dá um para o outro faz com que Zayin ás vezes seja referenciado como a "letra da noiva".

Zayin também representa o Poder Divino que é passado diretamente de Deus para as mãos daqueles que realizam sua Verdadeira Vontade. Assim, ZAYIN representa o CETRO que carrega dentro de si a autorização divina (YOD) para exercer a Verdadeira Vontade e o resultado final disto é que qualquer trabalho realizado pela pessoa que possui o cetro em suas mãos se torna muitas vezes maior e mais importante do que se aquela pessoa não estivesse alinhada com sua Essência.



Na Qabala Cristã esta letra está associada a Jesus e a Espada do Espírito que corta e separa tudo aquilo que não for Verdadeiro.

"Não cuideis que vim trazer a paz à terra; não vim trazer paz, mas espada"
Mateus 10:34

O Cetro

Os chefes de várias culturas adotaram o cetro ao longo dos séculos como sinal de autoridade, fazendo-o consistir em uma vara ou bastão mais ou menos rico e adornado que poderia conter alguma figura simbólica. Os da Idade Antiga, ostentavam os deuses e imperadores tinham a forma de haste ou vara elevada. Os da Idade Média se apresentavam mais curtos e ricos e os da Idade Moderna eram menores e adornados.

O Cetro era mais comumente empregado por um governador de alguma província ou estado e era normalmente constituído por um bastão oco ricamente ornamentado no qual era colocado em seu interior a autorização e autoridade que lhe era conferida pelo Imperador ou Rei. Desta maneira, aquele que carrega o cetro se torna um emissário daquele poder, tendo autorização para exercer a lei e dar ordens em nome daquele que emitia a autorização.

Um cetro francês

Aos Reis e Imperadores, este poder era conferido por Deus ou pela divindade (no caso dos Faraós) e assim sucessivamente o Rei ou Faraó concedia os cetros a seus emissários e delegados.

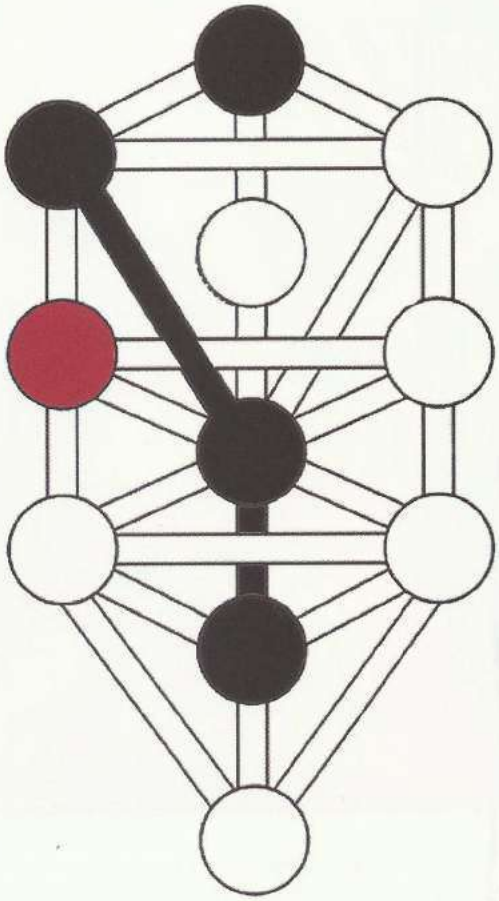
O Cetro, ou Baton, também era um símbolo de comando militar, pelas mesmas características do cetro de comando legislativo. A autoridade militar máxima concedia a seus generais ou marechais os cetros de comando para que eles pudessem exercer e representar sua autoridade no campo de batalha.

Na maçonaria e em outras ordens herméticas, geralmente esta autoridade é conferida através da CARTA PATENTE, que é emitida pela potência maçônica na qual aquela loja está submetida e fica sobre a mesa do Venerável Mestre em todas as sessões.

Como a Árvore da Vida funciona em uma fractal que envolve todo o Universo, é simples de entender a correlação entre Zayin e Jesus, sendo ele "o Filho de Deus" e a origem da Igreja cristã.

Como vimos em SAMEKH, a autoridade e autorização são necessários para a realização de qualquer cerimônia ou ritual. ZAYIN representa esta coroa, espada ou cetro (ou, em qualquer escala, a autorização para exercer aquele poder ou ritual).

A Coroa representa a autoridade e a Espada o poder por trás da coroa para garantir a força necessária para que a coroa tenha a autoridade. De nada adianta dizer que se tem uma autoridade quando não se possui a força suficiente para proteger aqueles que estão sob seus domínios.



No Microcosmos, ZAYIN representa a espada e coroa que colocamos sobre nós mesmos quando nos assumimos Reis e Rainhas de nossos próprios Reinos (MALKUTH), assumindo responsabilidade por nossas escolhas e ações e pelas consequências destas ações.

Estando debaixo desta Autoridade (Verdadeira Vontade, a influência do YOD divino), tudo o que realizarmos será maior e mais importante do que conseguiríamos separados de nossa Essência.

Na Cabalá judaica, a letra ZAYIN também está relacionada com *Mazon* (Alimento), *Hazana* (Nutrição), *Zeh* (Ovelhas), *Zakab* (Pureza) e palavras que representam a segurança e a proteção debaixo de uma autoridade justa e perfeita.

A ideia principal é que a proteção da vila ou da tribo feita de uma maneira justa e equilibrada é responsável por manter a paz e a maneira de se viver e que às vezes, para defendermos nossa maneira de viver precisamos pegar em armas.

Os Arcanos dos Enamorados ("Lovers") representando Zayin e da Temperança (que Crowley renomeou de "Art") representando Samekh. O SOLVE et COAGULA, o processo onde se dissolve uma substância de maneira que ela possa ser melhor combinada com uma segunda, de modo a gerar uma terceira substância superior.

A Noiva e o Casamento Alquímico

De maneira literal ou metafórica, estes dois Caminhos de Zayin e Samekh representam o relacionamento entre duas situações, pessoas ou entidades; mas também o relacionamento de uma pessoa com ela mesma. Estas forças representam as tensões entre diferentes ideias, geralmente opostas umas às outras que podem ser combinadas para gerar uma síntese criativa maior do que o resultado que poderia ser realizado sozinho.

Nas imagens acima, por exemplo, Crowley deixa claro que as figuras são diametralmente opostas: homem/mulher, adulto/criança, branco/negro, leão/águia, celestial/mundano, espiritual/material, etc... as figuras humanas dão as mãos, mas são entidades separadas, enquanto os animais estão parados nas extremidades da imagem. O único movimento que é feito se dá através do cupido que desce dos céus para abençoar aquela união. O fruto disto está chocando no Ovo localizado no centro da imagem. De acordo com Aleister Crowley, "*o ovo com a serpente representa toda a essência da vida que pode surgir debaixo da combinação do masculino com o feminino na criação*".

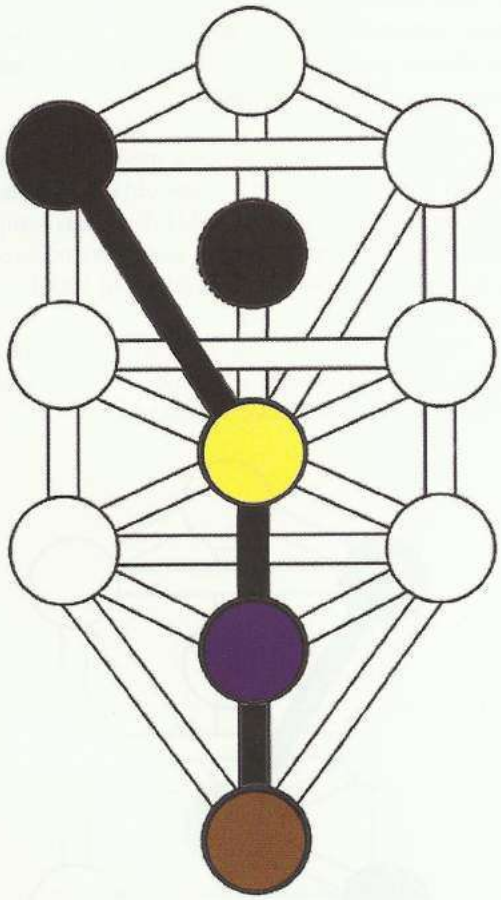
ZAYIN se refere ao processo de cortar e dissolver um problema em partes cada vez menores e que neste processo enxergamos partes nossas que nem sabíamos que existiam (nossas Sombras) e que toda relação ou relacionamento trará, de alguma maneira, o espelho daquilo que não gostaríamos de enxergar em nós mesmos e que precisa ser trabalhado.

Na Dissolução (SOLVE) separamos e tentamos compreender cada pequeno pedaço de consciência enquanto nos deparamos com a sombra (DAATH), o espelho sombrio de tudo aquilo que está dentro de nós mas nos esforçamos para tentar ignorar.

Somente quando conseguimos separar TODOS os ingredientes é que podemos observar o resultado e dizer "Ok, eu sou TUDO isso... todos os pedaços".

Reconhecer e compreender a Sombra é uma tarefa difícil e o mais complexo estágio da Dissolução dentro da Alquimia. Nosso Ego tentará de todas as maneiras possíveis nos dissuadir do Caminho dos Tijolos Dourados e nos submeter de volta à ignorância, varrendo nossos defeitos de volta para as sombras.

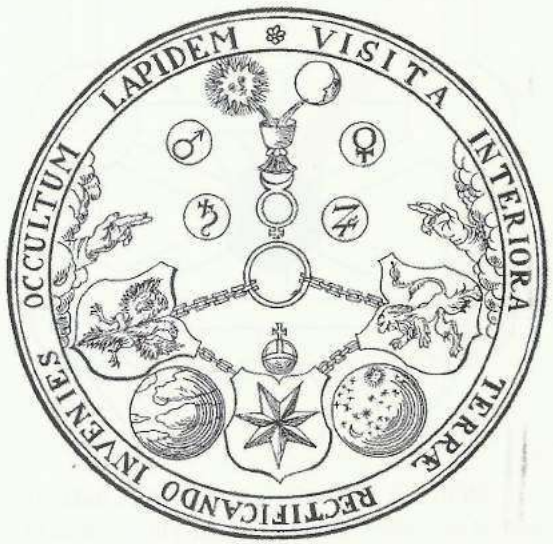
Por mais dolorido que este processo seja, ao chegarmos no final teremos todos os ingredientes puros para trabalhar no processo de COAGULA.



Enquanto Zayin representa a dissolução do problema em partes menores, SAMEKH representa a combinação destas pequenas soluções de cada pedaço em algo maior (ver SAMEKH sobre "Espirais").

Dividindo um problema gigantesco em pequenos problemas que, então, podem ser resolvidos individualmente e de maneira mais eficiente, geramos, ao final do processo, com a resolução destes pequenos problemas e suas conversões em pequenas soluções, em uma Grande Solução, que será maior e mais importante que o Grande Problema inicial.

SAMEKH, por sua vez, representa a Coagulação, ou a Integração. Podemos observar que as partes antes separadas em Zayin agora formam uma única figura harmoniosa de duas cabeças, ombros largos e braços mesclados (o braço branco ao lado do rosto negro e o braço negro ao lado do rosto branco), as roupas possuem agora espaço tanto para as abelhas quanto para as serpentes que estavam em roupas separadas; a taça e os relâmpagos agora trabalham juntos e o leão e a Águia trocaram de cor. O fogo e a água das mãos da figura agora trabalham harmoniosamente dentro do caldeirão, criando o Elixir da Longa Vida que alimenta tanto o leão quanto a águia.



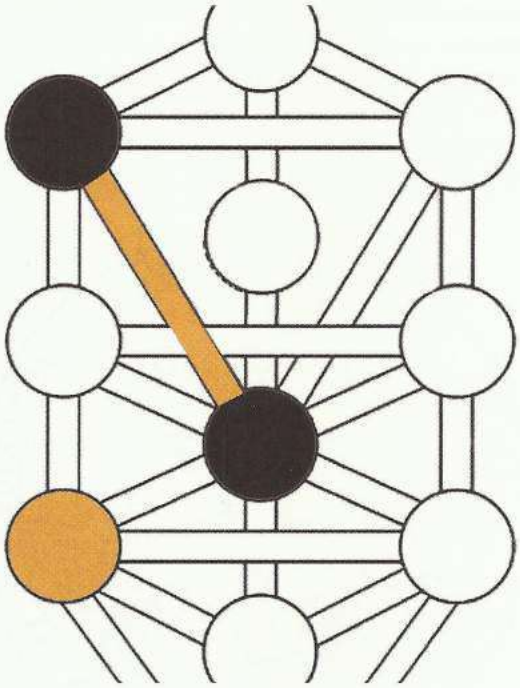
A frase "*Visita Interiorem Terrae, Rectificando, Invenies Occultum Lapidem*", que quer dizer: Visita o Centro da Terra, Retificando-te, encontrarás a Pedra Oculta (ou Filosofal). O VITRIOL dos Alquimistas que só poderá ser encontrado se a pessoa visitar as profundezas mais escuras de sua própria Sombra.

O Ovo, que estava chocando em Zayin, materializa através de TAV o potencial criativo das duas partes, agora integradas, em MALKUTH, realizando a Grande Obra. A Pedra Filosofal, substância que os Alquimistas procuravam...

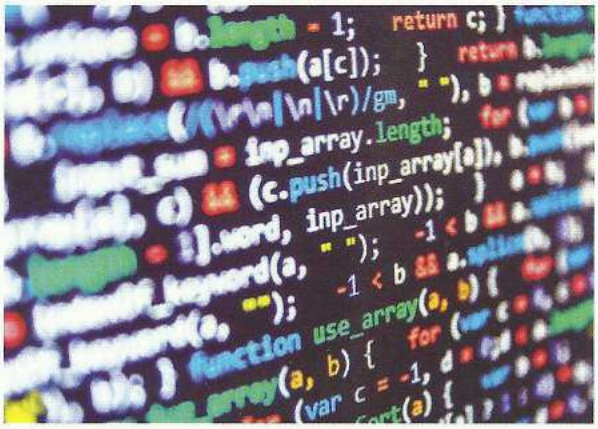
E quanto a nós? Uma vez que nos desnudamos até nossos ossos e enxergamos todos os nossos defeitos, resolvendo aos poucos cada um deles, o que obtemos? Creio que a resposta seja: "Consciência". Enxergar o mundo, um relacionamento ou nós mesmos pela Verdade que ele é e como todas as coisas ao nosso redor se encaixam de maneira perfeita, gerando resultados que até então pensávamos que não seríamos capazes de conseguir.

Análise e Programação

ZAYIN, como Espada, funciona como a base do método científico, dividindo problemas grandes em pequenas partes, isolando cada uma delas e medindo as relações entre cada etapa do objeto a ser observado e como ele reage às condições propostas.



HOD lida com as formas, símbolos e toda a parte racional da Árvore da Vida. Como Vértice de ZAYIN ele trabalha com todo tipo de programação e linguagem de computador, que vai sendo dividida em pequenos módulos que executam funções e que a soma destas funções codifica todo o programa.



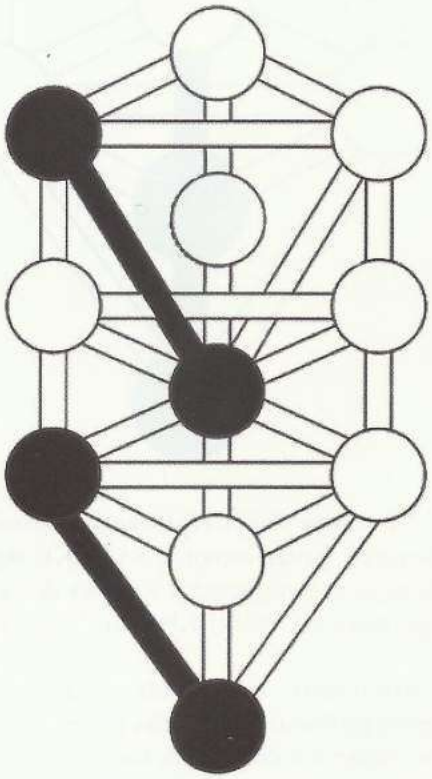
Se alguma parte do programa apresenta uma falha, ela deve ser observada pelo Caminho de AYIN (Olho) que observará cada ponto de cada módulo até encontrar o problema (debugging, ou depuração). Algo semelhante ao que fazemos quando procuramos por nossos próprios defeitos ou pecados e quando eliminamos qualquer pedaço errado de código ou qualquer conduta que não está adequada a nossa Verdadeira Vontade.

A ligação entre HOD e BINAH liga diretamente com a função de PROTEÇÃO. A escolha correta dos códigos e sintaxes dentro de um sistema.

Podemos entender esta parte da Geometria Sagrada em vários níveis de consciência. As escolhas de palavras e moldes de comportamentos que adotamos para cada situação da vida determinam a resposta das pessoas ao nosso redor. Nos adaptamos a cada situação e escolhemos cuidadosamente quais "plug-ins" estarão ligados em cada tipo de interação.

Emocionalmente, fazemos a mesma coisa, mas selecionamos a melhor reação para cada determinado momento em nossas vidas. BINAH determina sempre o nosso limite do Entendimento, que estará buscando ampliações a cada nova lição aprendida em HOD.

Por outro lado, quando mais complexa a nossa capacidade de programação, mais difícil será quebrar este código e penetrar nas defesas do Castelo.



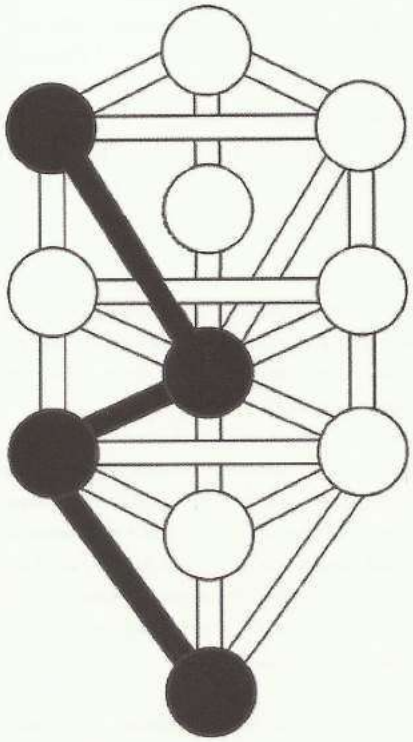
Sua senha de Email é tão forte quanto for a sua capacidade de análise. MHS6%&!@ReFGG é uma senha muito mais complexa do que 123456.

Faça uma comparação simbólica com a defesa de um Castelo e a força de seus soldados. SHIN é a ponte-elevadiça, os portões do castelo, os guardas que farão as seleções de quem poderá passar ou não por suas defesas, enquanto ZAYIN é a qualidade de combate destes soldados. Por isso estão diretamente relacionadas (possuem o mesmo ângulo na Árvore da Vida).

A dificuldade para se hackear um programa está diretamente ligada à capacidade de programação de quem o criou. "Vencer" SHIN pode significar passar por todas as Firewalls seja através da senha correta (ou de passar nos testes de Iniciação da Irmandade), seja burlando estas defesas ou se infiltrando dentro da fortaleza (um exemplo disto seria um policial disfarçado infiltrado na Klu Klux Klan ou em uma gangue).

Vírus de computador e espiões da guerra fria trafegam também nesta combinação de Caminhos. Ambos estão ao mesmo tempo tentando burlar as defesas de SHIN e à mercê da Espada de ZAYIN.

Por outro lado, uma sociedade secreta ou uma irmandade é tão segura e seletiva quanto forem seus exames e testes de seleção. AYIN como o "Olho", é responsável por proteger e vigiar os membros da irmandade e garantir que as leis sejam cumpridas.



ZAYIN, AYIN e SHIN, o relâmpago que protege e mantém o Status Quo de qualquer Sociedade.

Zayin, a Espada que protege as regras de uma Irmandade. Sons of Anarchy, seriado da FX

Oréstia, Justiça e Vingança

De acordo com Lais de Souza Leite Arantes, "*A trilogia trágica escrita no século V AC., A Oréstia de Ésquilo foi apresentada em um contexto histórico no qual progressivamente a lei do talião foi sendo substituída pela democracia, a qual tendia à uma justiça deliberativa. Esta teria como referência uma lei comum, seria baseada em provas fatuais, em argumentos racionais e em votações.*

Esse período de transição da vingança (que destinava a restabelecer a reciprocidade dos atos, o equilíbrio da "balança") para a justiça se deu juntamente com o enraizamento da ideia de responsabilidade individual, motivo pelo qual foi possível a consolidação da justiça.

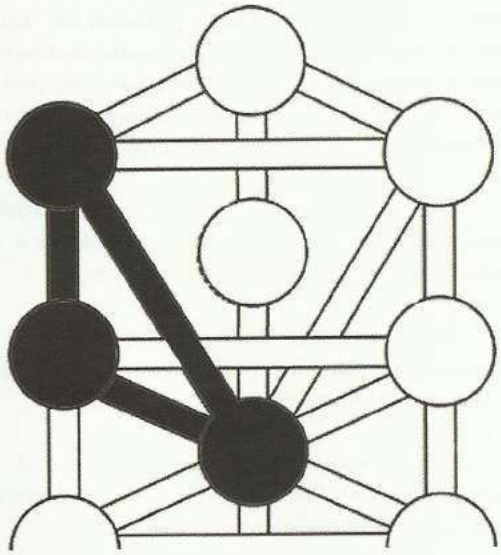
Abarcando o contexto de transição do pré-direito (vingança) para o direito (justiça), a trilogia trágica de Ésquilo narra o processo de transição, as aporias da lei do talião e do processo de incutir a "nova" justiça humana, sob a égide do perdão e da deliberação. A justiça dos homens é metaforicamente representada pelo tribunal de Aerópago, fundado por Atena, que pôs fim a implacável determinismo da lei do talião.

Ao passo que a responsabilidade individual foi sendo concretizada naquela sociedade, o uso de palavras que remetiam ao transcendentalismo, foi sendo substituído por palavras dialógicas, as quais buscam convencer por meio do raciocínio lógico e de provas palpáveis. Esse processo se deu paulatinamente, podendo ainda ser perceptível alguns resquícios daqueles pensamentos "transcendentais" em Orestéia (principalmente na terceira peça, Eumênides), porém de maneira mais próxima à justiça. A manutenção de alguns ritos primitivos de justiça e de determinadas palavras sacramentais foi utilizada em proveito da própria justiça "moderna". Como exemplo tem-se as Erinias, as quais defendiam um temor às leis.

Entrementes, apesar das diversas tentativas de se separar a vingança da justiça, grande parte dos conceitos de justiça é permeado pelo sentimento vingativo. Várias foram as obras literárias que, na tentativa de desvencilhar a vingança da justiça, a primeira acabou sendo retomada de forma a abarcar a última. Um exemplo claro é a novela Michaël Kohlhaas, escrita por Keist. Nesta tragédia, Kohlhaas possui uma necessidade avassaladora de justiça e, durante a sua árdua busca, se perde nos escombros da vingança. A dificuldade de desvencilhar a vingança do conceito de justiça ocorre vez que aquela é, constantemente, intitulada de poinè (pode ser comparada à pena moderna), que corresponde à compensação. Tal característica intitulada à vingança também foi elucidada por Aristóteles, para o qual a vingança é o "ato em troca". Em A Oréstia, tal concepção também se faz presente, pois as Erínias buscavam assegurar a equivalência dos golpes. Durante grande parte da Oréstia, pode-se perceber o dualismo justiça e vingança.

Na Oréstia percebemos a mudança do sistema de leis na Grécia Antiga e a maneira como as peças de teatro poderiam ser utilizadas para passar estes novos conceitos para a população. Vemos isto até os dias de hoje, em novelas, seriados e filmes que tentam passar conceitos políticos, morais e sociais para a grande população.

Oresteia, No Teatro de Londres.



ZAYIN, a Espada que garante LAMED, a Justiça e mantém a ordem dentro da Sociedade em CHETH. O poder da espada e o uso da força com autorização real é o que garante a execução da justiça. Sem uma proteção eficiente (polícia), de nada adianta haver leis, pois ninguém as obedecerá se não houver uma força superior capaz de prender e submeter o infrator às penas da Lei.

O Arcano dos Enamorados

Segundo Constantino K Riemma, "*Em vasos e quadros da época romana, encontra-se com frequência a imagem de um casal de namorados ante uma terceira pessoa ou elemento (em geral um Cupido).*

O Arcano VI parece referir-se de forma alegórica a uma ideia diferente: a famosa parábola de Hércules na encruzilhada entre a Virtude e o Vicio, tal como conta Xenofonte nas suas lembranças de Sócrates.

É bem provável que esta parábola – e suas variantes, como a de Luciano, o Jovem, disputado pela Arte e pela Ciência, entre as mais conhecidas– tenha sido popular na Idade Média, visto que é citada por vários autores dessa época (Cícero, no Tratado dos Deveres; São Basílio, no seu Discurso aos Jovens).

A ideia fundamental deste tema – ou seja, a necessidade de escolha entre dois caminhos – encontra-se igualmente em muitas imagens cristãs. Pode-se citar como exemplo uma miniatura bizantina do século X, onde Davi está representado entre duas mulheres que simbolizam a Sabedoria e a Profecia: a pomba que pousa sobre a cabeça do Rei lembra em muito o Cupido do Arcano VI.

Paolo Veronese (1528-88), the Choice of Hercules,

A antiguidade desta parábola é indiscutível, mesmo que as suas representações gráficas mais remotas não tenham chegado até nós. Na vida de Apolônio de Tiana, narrada por Filostrates no final do século II, há uma curiosa passagem em que um sábio egípcio diz a Apolônio:

"Tu conheces, nos livros de imagens, a representação de Hércules em que ele, jovem, ainda não escolheu o seu caminho. O Vício e a Virtude o rodeiam, tentam atraí-lo, cada um o quer para si..."

É preciso remontar mais uma vez aos pitagóricos para encontrar o simbolismo gráfico do tema, representado entre eles pela letra Y, emblema da escolha vital que todo homem realiza no final da infância.

O traço da metade inferior da letra Y representaria precisamente a infância, isenta de vícios ou virtudes; os braços que partem da bifurcação da letra representariam cada uma dessas tendências, enquanto que o ponto onde a bifurcação se produz seria o momento exato em que a puberdade se manifesta.

É comum encontrar nos manuscritos medievais esta referência à letra Y: "bifurcação, ou letra de Pitágoras". Não é casual, assim, que alguns desenhos modernos do Tarô mencionem esta lâmina como A Dúvida ou A Prova.

Esse mesmo significado é mencionado no Antigo Testamento – no Deuteronômio, no primeiro dos Salmos, e mais explicitamente ainda em Jeremias. A ideia não reaparece no Novo Testamento, mas sim no começo dos Ensinamentos dos Doze Apóstolos, texto não canônico, presumivelmente composto por volta do século II: "Dois são os caminhos; um leva à Vida e outro à Morte".

Os Enamorados, circa 1670

O Cupido (KETHER) guia e influencia as decisões do rapaz ao centro da lâmina (TIFERET). Ele precisará escolher o Vício ou a Virtude durante todos os momentos de sua vida. Se estiver dentro de sua Verdadeira Vontade, o herói será sempre guiado para as boas decisões e para as escolhas corretas, mas se desviar do Caminho da Verdade, cairá nas Qlipoth.

Uma interpretação totalmente diferente vê nessa estampa o ato do compromisso matrimonial dos noivos diante do sacerdote, ou seja, a cerimônia matrimônio enquanto sacramento. É o caso de alguns dos célebres pintores renascentistas – Rafael, Perugino – deram testemunho dessa cerimônia na vida da Virgem.

Wirth vê no Enamorado a primeira fase individual da trajetória iniciática, quando o homem terminou a sua formação, mas não começou ainda o seu trabalho.

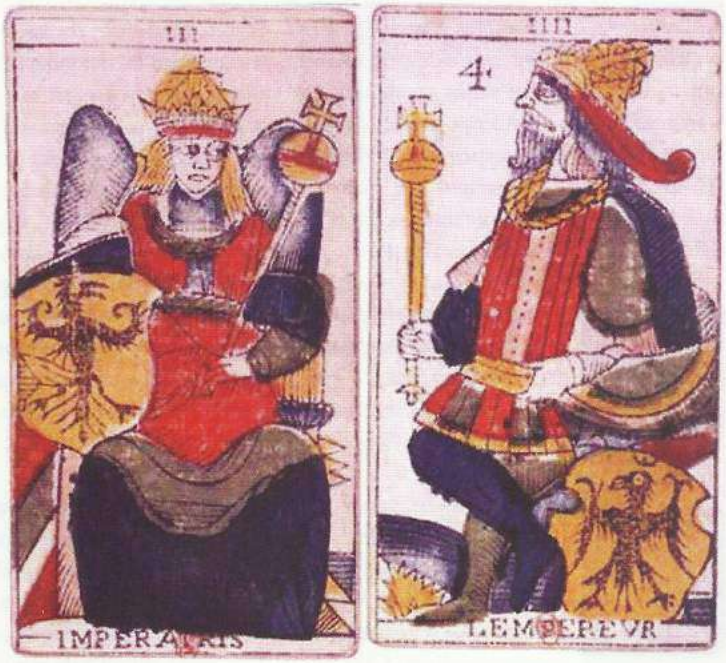
"Entre os pitagóricos – disse Clemente de Alexandria – o seis é um número sexual, chamando-se por esta razão O Matrimônio".

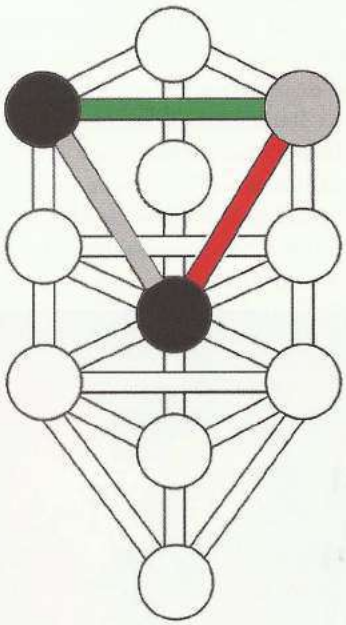
Nas analogias geométricas, o Enamorado se identifica ao selo de Salomão, ou seja, tem claro vínculo com cópula dos triângulos entrelaçados".

A partir dos símbolos da Alquimia, substitui-se o Cupido pela Pomba representando o "Espírito Santo" que abençoa a união das polaridades do Sol e da Lua.

Do ponto do vista psicológico, é sem dúvida a metáfora mais transparente do caminho para a identidade, que apenas se realiza no conflito e no intercâmbio com o mundo e com os outros".

A união de duas partes da mesma alma não é uma união de duas metades idênticas que formam um todo. Porém elas complementam uma à outra, cada qual





O Casamento Alquímico entre o Imperador e a Imperatriz, representado nos Caminhos HEH e DALETH. O Tarot tem 4 Reis e 4 Rainhas, mas apenas 1 Imperador e 1 Imperatriz. Versão do tarot de Jean Dodal onde podemos observar que estas figuras se complementam totalmente. Cada um deles segura o cetro com uma das mãos e tem o escudo de um lado da figura. Até a própria águia de cada escudo está virada para um lado diferente.

enriquecendo a outra com poderes e qualidades que de outra forma elas não teriam. Pois as partes "masculina" e "feminina" da alma têm diferenças básicas, refletindo, num sentido mais amplo, as diferenças de caráter dos sexos. Uma dessas diferenças é aquela que nosso Sábio chama de "a natureza masculina da conquista" ou a propensão do homem a conquistar novas províncias (nos negócios, na profissão, ciência, etc.) fora de casa (uma alegoria de HOCHMA). Esta qualidade geralmente não é encontrada na mulher arquetípica. Por outro lado, a mulher é denominada em nossa literatura sagrada de "Alicerce da Casa" (BINAH), pois dentro do lar sua personalidade e qualidades interiores são mais bem expressas e afirmadas (Tehilim 45:14).

Claro que isto é apenas simbólico, pois em pleno século XXI encontramos todos os tipos de casais e gêneros por ai, embora todas as uniões possuem estes aspectos de polaridade. Em todo casal (seja hetero ou homossexual) teremos uma das pessoas dotada da polaridade mais Yang e outra dotada da polaridade mais Yin. Inclusive casais heteros cuja mulher possui as qualidades Yang e o Homem Yin!

Daí a ideia fundamental da Árvore da Vida como um Fractal, pois ZAYIN pode ser utilizada tanto para um casamento tradicional quanto para a pessoa COM ELA MESMA ou até mesmo uma fusão entre duas empresas ou a síntese de duas ideias diferentes.

Ao observarmos a Geometria Sagrada de ZAYIN, perceberemos que um dos principais vértices é justamente o de HOCHMA, ou seja, quando conseguimos realizar esta "União de Opostos" de maneira harmoniosa, o resultado criativo sempre será algo maior e mais poderoso do que as duas metades separadas.

Os princípios Alquímicos da Árvore da Vida podem ser utilizados por qualquer tipo de união, pois são símbolos universais. Cada vez mais, autores e escritores têm utilizado estes símbolos em histórias diferentes, com protagonistas diferentes.

As Bodas Alquímicas

Em 1614, 1615 e 1616 foram publicados na Alemanha, por esta ordem, três tratados ou manifestos que desencadearam o movimento Rosacruciano — ou o Iluminismo Rosacruz, como também tem sido chamado: *Fama Fraternitatis* ("Ecos da Fraternidade, ou da Confraria"), *Confessio Fraternitatis* ("Confissão da Fraternidade") e *Chymische Hochzeit Christiani Rosencreuz Anno* 1459 ("Núpcias Químicas de Christian Rosenkreuz" no ano de 1459).

Publicados anonimamente na Alemanha, os dois primeiros em Kassel e o último em Estrasburgo, a sua autoria tem sido atribuida a Johann Valentin Andreae (1586-1654), pastor protestante originário da Suábia e influente figura da ortodoxia luterana dos princípios do século XVII, e um dos homems mais sábios do seu tempo.

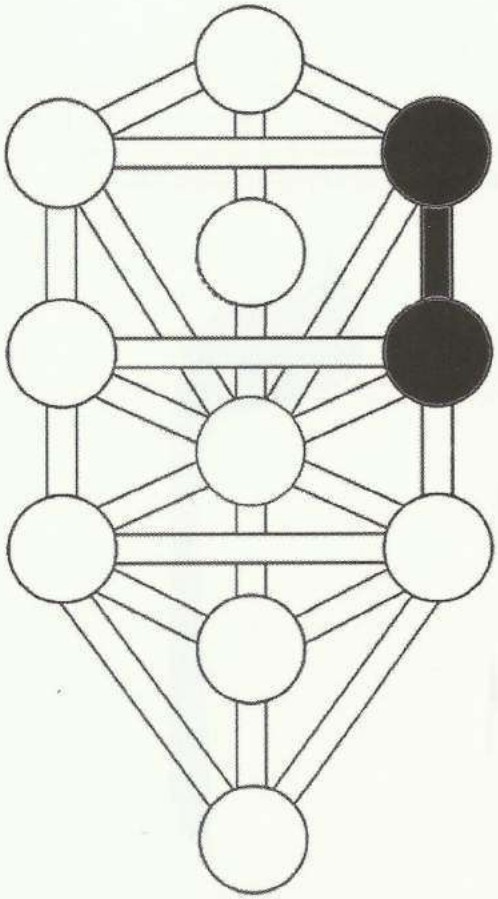
No frontispício do primeiro lê-se a seguinte dedicatória: "Nós, Irmãos da Fraternidade da Rosacruz, oferecemos a nossa saudação, o nosso amor e as nossas orações a todos os que lerem a nossa Fama com inspiração cristã". Nele se conta a história do Fr. R. C. — Frater Rosencreuz, ou Irmão Rosacruz —, um "homem iluminado" que viajou por muitos países, incluso no Oriente, onde aprendeu a Magia e a Cabala com os Mestres. Ao regressar à Alemanha decidiu empreender a reforma que haveria de corrigir as imperfeições do mundo, e fundou a misteriosa Ordem Rosacruz juntamente com alguns outros Irmãos.

O segundo, *Confessio*, é um breviário em catorze capítulos contendo "A mais Secreta Filosofia"; completa o anterior e de certa maneira vem justificá-lo, defendendo-o das vozes e acusações de que os misteriosos Irmãos da Rosacruz já começavam a ser alvo, pois não faltava quem os suspeitasse "*de heresia, de ardis e de culposas maquinações contra a autoridade civil*" (cap. I). Aqui se esclarece que Christian Rosenkreuz nasceu em 1378 e viveu 106 anos (cap. VI), e que as suas investigações e pesquisas "*suplantam tudo o que, desde os primeiros dias do mundo, a inteligência humana inventou, produziu, melhorou, propagou e perpetuou até à época atual, tanto por intermédio da revelação e da iluminação divinas quanto graças aos ofícios dos anjos e dos espíritos" (cap. IV); já o papa, em contrapartida, é considerado, pelo luterano autor do texto, um "sedutor romano que transborda de blasfêmias contra Deus e contra o Cristo*" (cap. XI).

Finalmente o terceiro, *Núpcias Químicas*, é um fantástico romance alegórico, dividido em sete Dias, ou sete Jornadas, tal como o Gênesis, e conta o modo como Christian Rosenkreuz foi convidado a ir a um maravilhoso castelo, ou palácio, repleto de prodígios para assistir ao Casamento Alquímico do rei e da rainha, ou melhor, do Noivo e da Noiva, interessando-nos este terceiro livro, particularmente, pelas óbvias conotações herméticas que comporta.

Estes três manifestos obtiveram um sucesso considerável e deram origem a inúmeras controvérsias e a imensas obras de inspiração rosacruciana, de que se destacam autores tão marcantes como Michael Maier na Alemanha ou Robert Fludd e Elias Ashmole na Inglaterra, além de Theophilus Schweighardt, Gotthardus Arthusius, Julius Sperber, Henricus Madathanus, Gabriel Naudé, Thomas Vaughan, etc.

Vav



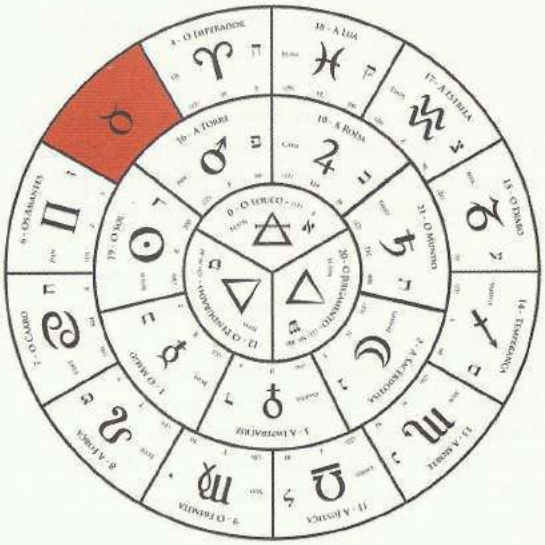
Título: O Hierofante.
Inteligência: Inteligência Triunfal.
Posição: Une as Sephiroth Hochma a Chesed.
Significado: Unha, Prego
Valor Gemátrico: 6.
Anjo: Asmodel.
Qliphoth: Uriens.
Runa: Anzuz.
Cor: Vermelho-Alaranjado.
Incenso: Storax.
Animais: Touro, Boi.
Seres lendários: Gorgon, Minotauro.
Pedras: Topázio.
Plantas: Mallow, Moss, Figos.
Árvore: Bétula.
Correlação: Touro.
Arcano do Tarot: O Hierofante.
Correspondência no corpo humano: Ombros, Braços.
Doenças: Indigestão.
Poderes: Segredos da Força Física.
Símbolos: Suor Energizado.
Rituais: Intuição, Cura Interna, Revelações.

Descrição

O 16° Caminho é o da INTELIGÊNCIA TRIUNFAL ou ETERNA, porque é o prazer da Glória além de qual não há outro semelhante; é chamado também o Paraíso preparado para os justos.

Neste Caminho, a Individualidade ruma ao Espírito e recebe deste as influências.

Ao por os pés neste Caminho, o iniciado já se moveu longe do automatismo do Mundo Físico, das garras do materialismo que não permite a visão sutil das coisas; já desenvolveu a **capacidade de concretizar uma ideia abstrata**, por exemplo: vendo uma árvore, percebe que tudo aquilo pode pertencer a ele: frutas, sementes, flores, florestas, casas, etc. A energia de Chesed é manifestada quando a Raiz de uma atividade nova é formulada na mente, derivada de um princípio abstrato. Quem não desenvolve esta capacidade, facilmente será



atraído para as imagens ilusórias de YESOD; também as de TIFERET, embora de mais puro caráter, serão confundidas e mal interpretadas. Atribuirá a imagem da Individualidade a Jesus, a Deus ou a um santo, não percebendo a verdadeira mensagem que é enviada pelo Superconsciente.

A iniciação de CHESED implica a obediência, não a mera falta de iniciativa. O Iniciado mesmo será a personificação da Le.; A Vontade do Pai (Kether, o Universo) é a vontade do Iniciado que neste nível está em uníssono com a Lei e a Vontade Divina.

VAV representa ao mesmo tempo o "prego", a ideia de "pregar" tanto como construir quanto como instruir ou "pregar uma filosofia".

Em Chesed estão formulados os arquétipos espirituais nas suas mais puras essências, com estas imagens é que a Individualidade já enfrentou e percebeu seu próprio destino e sua linha evolutiva individual.

As multidões de Divinas Centelhas foram emitidas de acordo com os raios, apresentando uma cor respectiva. Se o raio de entrada da Mônada na Manifestação pertencer, por exemplo, à linha do conhecimento que é representado pelo signo de Gêmeos e governado por Mercúrio, sua Evolução transcorre então na tônica do conhecimento. A Mônada entra na manifestação por um Raio e volta por ele mesmo. Mas lhe é possível desenvolver além das qualidades do signo Solar, as qualidades de outros signos; entre esses dois, leva a cabo então suas experiências. É exatamente deste tipo de energia universal (Hochma) que a Individualidade toma conhecimento, depois da Iniciação de Chesed.

O signo principal da Individualidade é um sub-raio da Mônada que corresponde ao Ascendente do Mapa Natal. O Eu Superior trabalha a energia do Ascendente em sua manifestação prática em Malkuth, mesclando estas energias com as energias do Signo Solar.

VAV como o "pregador" no Arcano do Hierofante. A Sabedoria de HOCHMA desce até o sábio Rei de CHESED e nele se multiplica para seus discípulos.

Chesed é o nível dos Mestres que já terminaram sua evolução, estando despojados de seu karma pessoal e podem decidir continuar rumo aos planos divinos ou permanecer para auxiliar ao resto da humanidade que ainda se debate no inferno de suas próprias criações mentais e emocionais. Sua Sabedoria vem direto de HOCHMA, a fonte divina inesgotável.

Neste 16º Caminho, o Mago se enfrentará com as puras emanações de Planos Superiores. Hochma é considerado como um receptor dinâmico e transmissor das energias divinas; por isso este Caminho é denominada Triunfal ou da Inteligência Eterna.

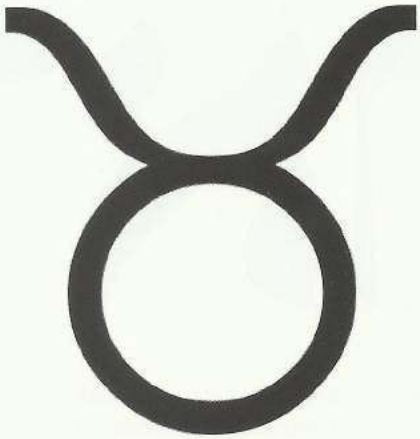
Hochma é o *Grande Estimulador*, pois estimula e provoca a Evolução. O Mestre se conscientiza desta pura energia, não limitada pela forma nem pela imagem, é liberado de todas as limitações e se reveste com a seu **Manto Interno da Glória** (símbolo de Hockmah); esta pura energia cósmica é tão tremenda que nela se fundirá e se desintegrará. Esta experiência é mencionada em Êxodo 33:20, quando Moisés pede a Deus para que lhe mostre a sua Gloria "*...considerando que o homem algum verá Minha Face e viverá.*"

O título do Arcano V, *Mago do Eterno*, é conferido ao Mestre neste Caminho que se torna intermediário entre o Logos e os planos inferiores. É o que mostra aos aspirantes à iniciação de Chesed.

A chave deste Caminho é a letra Vav que quer dizer Prego. Representa o princípio atuante do Verbo no ser. Se associa à ideia de fertilização, simboliza o espírito fixado na matéria. Hieroglificamente figuram o nó que amarra um ponto que separa o Ser do Não-Ser.

O significado espiritual deste Caminho é determinado pelo signo feminino e terreno de Touro que é o símbolo da concretização mais densa na Terra. Este símbolo corresponde à semente e é composto de uma meia lua sobreposta a um círculo. O Mestre é o guardião da semente divina que é elaborada e projetada nos níveis mais densos aos discípulos. A meia lua é o símbolo da receptividade da energia e poderes do Eterno; o círculo representa a radiação destas qualidades em uma Luz Doadora da Vida para os planos manifestados.

O Arcano V, o Hierofante, mostra um homem sentado em um tronco entre duas colunas (*Jakin* e *Boaz*), com a vestimenta de alto sacerdote com uma tríplice coroa na cabeça; tem na mão esquerda um cetro coroado por uma cruz de três braços horizontais que estão sobre a sua cabeça. Há três cruzes no seu vestido e uma em cada sapato; na capa, dentro de círculos, há também três cruzes e duas chaves antes do trono. Dois discípulos tonsurados (de cabeça semi-raspada) estão ante ele; sua mão direita está levantada em sinal de benção. Esta carta simboliza ao Mestre Triunfante.



O Signo de Touro

VAV tem relação direta com a energia de Terra Fixa, pois a ideia de "pregar" no sentido de adicionar, somar, estabilizar, construir, solidificar, tornar algo mais resistente está diretamente ligado às palavras chaves da energia de Terra-Fixa: Administrar, Concretizar, Construir.

A alegoria que eu mais gosto para entender esta correlação é a de estabilidade. Imagine uma cerca (CHETH) em qualquer nível de consciência que você quiser. Ela será tão forte e resistente quanto maior a quantidade de "pregos" você colocar nela. Também para ampliarmos nossa cerca será necessário duas etapas. A primeira é afastarmos ou remodelarmos as tábuas que compõem esta cerca, deixando "Janelas" (HEH), que serão preenchidas com uma expansão destes limites e selados com mais "pregos".

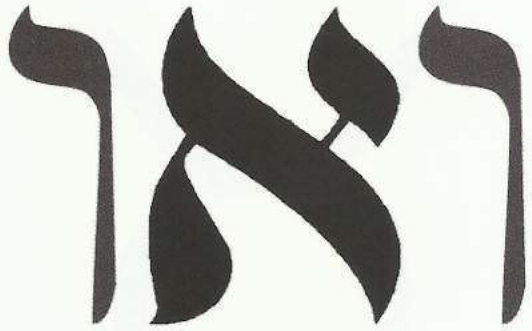
Isto significa que, para aumentarmos nossa Consciência, precisaremos estar em constante estudo e mantermos nossa mente aberta. Sem esta "janela" não será possivel receber a iluminação de HOCHMA; porém, sem estudo não será possível concretizar este insight. VAV, portanto, alia a Sabedoria à capacidade de construção e solidificação deste aprendizado.

A Passagem pelo Portal de VAV

VAV é considerado o "Caminho do Hierofante". A passagem pelo Portal de Vav se dá todas as vezes que conseguimos ter um INSIGHT na vida, um pequeno mergulho em HOCHMA, um momento de sabedoria no qual de alguma maneira vislumbramos ou aprendemos alguma nova instrução em nossas vidas.

Os Mistérios de Vav

No misticismo judaico, a letra Vav é a sexta letra do alfabeto e se soletra VAV-ALEPH-VAV



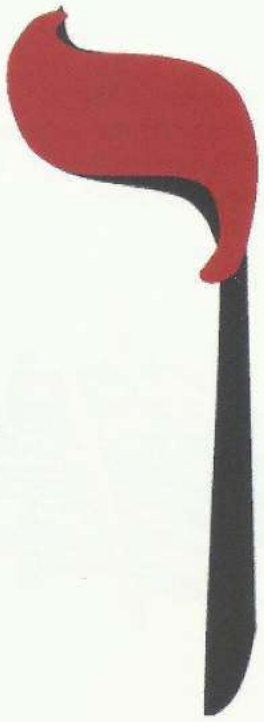
Examinando suas letras individualmente, VAV representa em um primeiro momento um homem de pé, que está instruindo um segundo homem (VAV) ao seu lado. O "Sopro de Deus" (ALEPH) transita entre eles, garantindo que o ensinamento verdadeiro foi passado de uma pessoa para a outra. VAV representa, então, qualquer ato de instrução ou de conhecimento ou de aprendizado na Árvore da Vida.

A Conexão entre dois intelectos e a transmissão das informações são a base deste Caminho.

Alphonse Lévy (1843-1918). [Rabbi and Student Studying the Weekly Torah Portion, or Parshah] Lithograph, ca. 1903.

No hebraico antigo, Vav poderia ser pronunciado "w" e algumas vezes transliterado como "w"; no entanto, no hebraico moderno Vav é pronunciado como um som de "v". Vav também pode funcionar como uma "vogal consonantal" nos textos hebraicos.

A letra Vav é a sexta letra do Aleph-Beit, com o valor numérico de seis. O pictograma Vav parece uma estaca da tenda, enquanto que a escrita hebraica clássica (ketav Ashurit) é constituída de uma linha vertical e Yod conjugado. O significado da palavra vav é "gancho", como um gancho de conexão usada quando o Tabernáculo (tenda) foi montado.



A letra é desenhada a partir de um YOD que se derrama sobre a terra, representando a fagulha divina da Sabedoria extravasando para o Homem.

A palavra Vav é usada em Êxodo 27:9-10 para se referir aos ganchos de prata presos à lugares (chamados amudim) que foram usados para segurar a *Yeriah* (cortina) que inclui o Tabernáculo.

Assim como o Tabernáculo era a habitação de Deus, enquanto os israelitas viajaram pelo deserto, por isso a Torá é a habitação de Sua Palavra hoje. Portanto, os escribas desenvolveram a ideia de que o rolo de Torah poderia ser construído na forma do Tabernáculo. Chamaram cada folha de um rolo de pergaminho um

Yeriah, imitando a cortina do Tabernáculo; há cerca de 50 *yeriot* (páginas) por rolo e cada coluna de texto um *Amud*, imitando o lugar de um guardião no Tabernáculo.

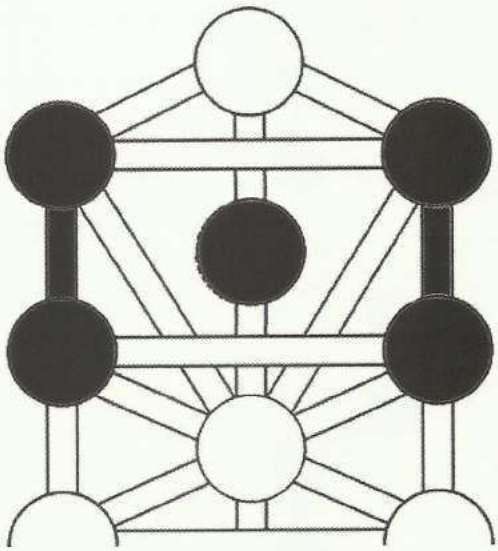
Agora, uma vez que cada cortina do Tabernáculo estava presa ao seu lugar por meio de um gancho de prata (Vav), os escribas faziam cada coluna de texto para começar com uma letra Vav, assim, "enganchando" o texto ao Pergaminho.

"Farás também o pátio do tabernáculo, ao lado meridional que dá para o sul; o pátio terá cortinas de linho fino torcido; o comprimento de cada lado será de cem côvados.

Também as suas vinte colunas e as suas vinte bases serão de cobre; os colchetes das colunas e as suas faixas serão de prata".

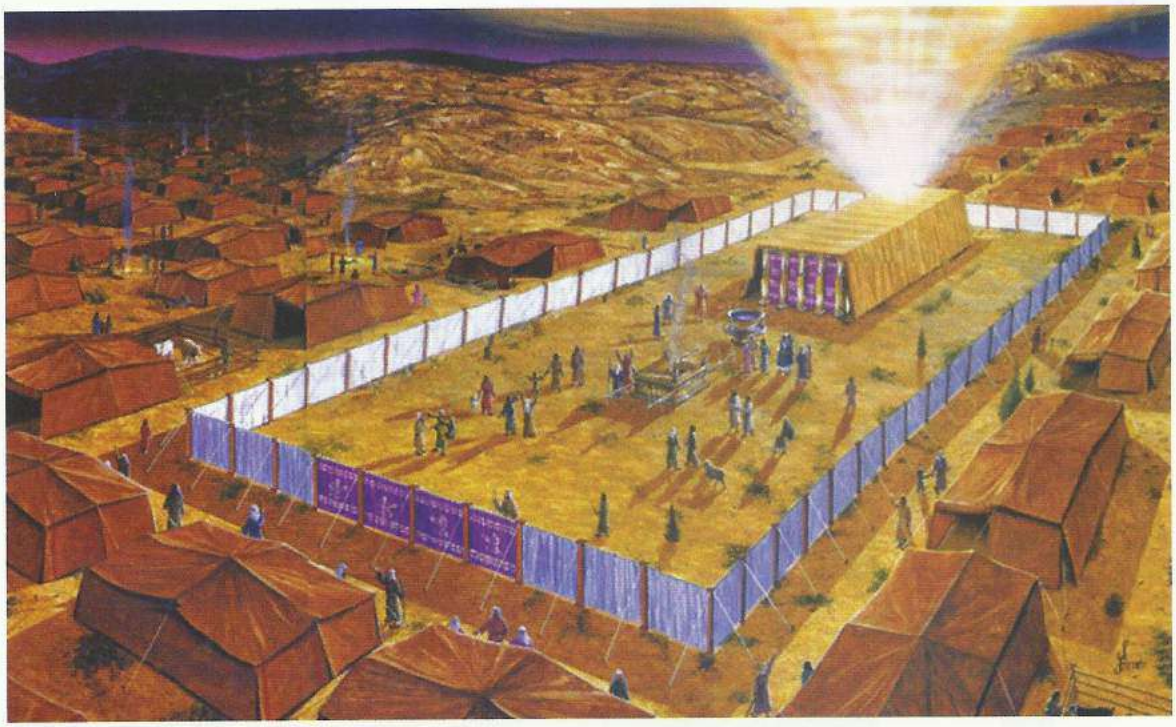
Êxodo 27:9,10

A conexão simbólica que podemos fazer a partir desta ligação direta entre os pregos e a cerca, tendo o CONHECIMENTO como vértice de ambos os Caminhos, é bastante óbvia. Um Hermetista jamais deverá parar de estudar e de buscar o contato com a Sabedoria de HOCHMA, pois são estes insights e aprendizados que ampliarão nossa "cerca" mental e nossa capacidade de ampliar nossa Consciência em BINAH. O limite de nossas capacidades só pode ser ampliado com constante estudo e busca pela Verdade.



Os dois Caminhos complementares de Estudos na Árvore da Vida, VAV e CHETH. Quanto mais buscamos a Sabedoria de HOCHMA, mais ampliamos nosso Entendimento da realidade em BINAH.

Da mesma maneira, nosso Entendimento da Realidade vai sempre depender da nossa capacidade de aprendizado, seja cultural, intelectual ou por experiências.



O Tabernáculo, com o Altar dos Perfumes ao centro (DAATH) era rodeado de cortinas (yeriahs) que ficavam presos à terra através dos Vavs. Ao fundo ficava o Arcanum Arcanorum, onde repousava a Arca da Aliança.

Unindo o Céu e a Terra
O primeiro Vav na Torá ocorre em Gênesis 1:1:

No princípio criou Deus o céu e a terra.
Genesis 1:1

em Hebraico:

בְּרֵאשִׁית בָּרָא אֱלֹהִים אֵת הַשָּׁמַיִם וְאֵת הָאָרֶץ

A colocação do Vav neste ponto sugere dois dos seus poderes conectivos essenciais:

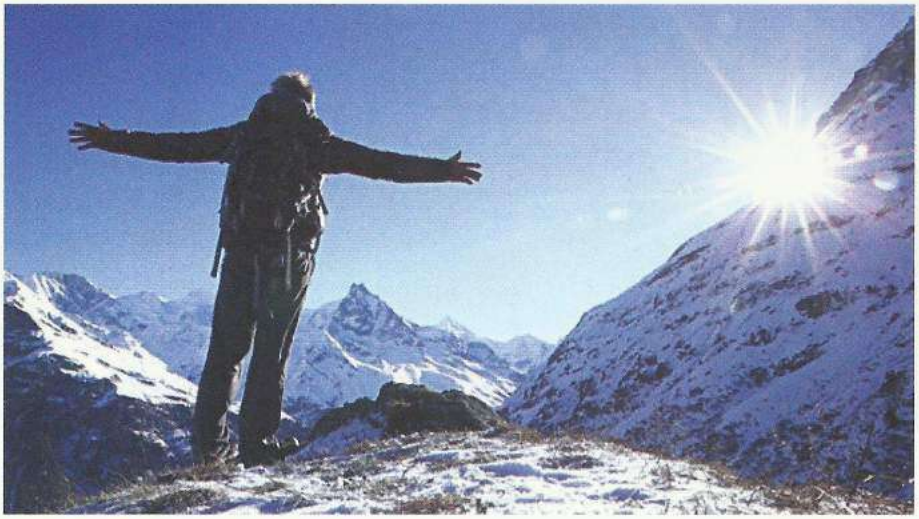
Juntando-se os céus e a terra implica a conexão entre as questões espirituais e terrenas.

Já que ocorre na letra 22 na Torá ligado à sexta palavra, (et), alude à conexão criativa entre todas as letras. Vav é, portanto, a força de conexão de Deus, o divino "gancho" que une o céu e a terra.

Como já percebemos em todos os Caminhos da Árvore da Vida, VAV trata de uma enorme gama de possibilidades. Talvez a mais ampla de todas seja a passagem da união do Céu e da Terra.

וְאֵת

A palavra em hebraico para esta conexão é *v'et,* que carrega dentro de si um significado ainda maior. Reparemos que esta palavra é escrita pelas letras VAV-ALEPH-TAV, ou seja, o Vav conecta o "Sopro de Deus" (a primeira letra do alfabeto e a manifestação divina dos céus) a TAV, a última letra do alfabeto e a conexão com a Terra (MALKUTH), então esta palavra liga em muitos sentidos TODA a Árvore da Vida em uma única estrutura!



O Monte Olimpo, morada dos Deuses Gregos, representa a escalada árdua que todo herói deve fazer para alcançar a imortalidade. Ao partilhar com os deuses a comida farta da Cornucópia, o herói também se tornará um deus.

Antes de explicar detalhadamente como este símbolo funciona, vou pedir para você imaginar algo simples: "*Quanto mais alto uma pessoa escala uma montanha, mais distante no horizonte ela consegue enxergar*".

VAV - O Hierofante no Tarot; o sábio, aquele que meditou sozinho e chegou a um estado de iluminação interna e se tornou consciente do mundo ao seu redor.

ALEPH - O Louco no Tarot; o vislumbre de novas e excitantes possibilidades, o Sopro de Deus

TAV - O Mundo no Tarot; as portas abertas para o Templo, a percepção de que o Mundo é muito maior do que você acreditava que ele era. O Sucesso.

O VAV se torna o ALEPH e ao mesmo tempo o recebe: o Mestre que escalou a montanha da espiritualidade em busca de iluminação encontra sempre um insight novo; o professor que ensina uma matéria também aprende com seus alunos; ao responder perguntas um sábio se torna mais sábio pois pode ter contato com pontos de vista diferentes dos seus, que ampliarão o seu conhecimento. Ao mesmo tempo, o ALEPH se torna VAV, pois o sopro divino da criação manifestado em Hochma se abre em mil novas questões para cara pergunta respondida.

O ALEPH se torna TAV quando o louco observa o horizonte e se maravilha com ele. A palavra "Inspiração" vem de "Inspirar o sopro divino" de ALEPH e todas as vezes que nos inspiramos a ampliar nossa consciência, enxergamos oportunidades maiores à nossa frente. O TAV se torna ALEPH quando diante de todas as maravilhas que observamos em nossa jornada, nos tornamos pessoas melhores e mais criativas, dispostas a começar uma nova jornada.

O VAV e o TAV possuem a mesma inclinação na Geometria Sagrada, pois compartilham dos mesmos princípios. Todas as vezes que aprendemos alguma coisa nova no Universo nos maravilhamos; e todas as vezes que encontramos algo maior do que nós e nos maravilhamos, nossa vontade de aprender e de escalar a nova montanha aparece novamente. O Santo Graal nunca será encontrado por Arthur, pois sempre poderemos avançar mais e mais em nossa busca pela perfeição!

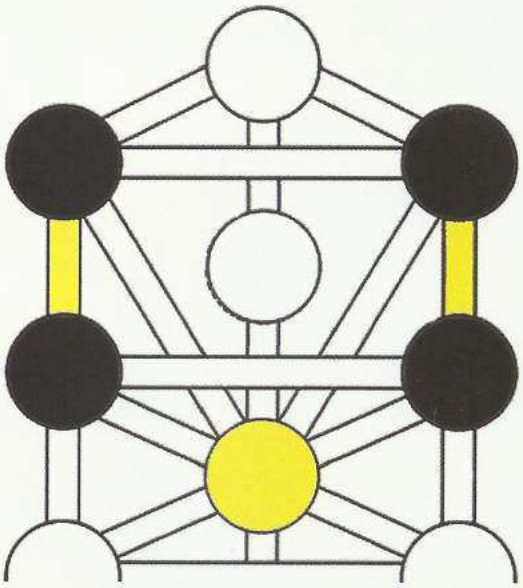
Acredito que todo mundo que está lendo este livro já passou por "*Genesis 1:1*" na vida; todas as vezes que encontramos um Mestre Verdadeiro, que nos empolga com seus ensinamentos e nos abre os olhos para alguma coisa nova e sensacional e que percebemos que o Mundo pode ser muito maior e mais interessante do que pensávamos anteriormente, estamos em VAV.

A Sabedoria

O Caminho de VAV faz a conexão natural entre as Esferas de CHESED e HOCHMA. Chesed, como a grande energia *Planejadora da Árvore da Vida*, bebe constantemente da criatividade infinita de Hochma para traçar seus planos.

No Triângulo cujo Vértice é TIFERET podemos ver este mecanismo energético funcionando em sua plenitude. O Homem ou mulher que está em sua Verdadeira Vontade busca sempre formas novas de aprender seu ofício, ou realizar as tarefas que necessita. Por um lado, CHETH, a cerca, delimita tudo aquilo que ele conhece e tem Entendimento; por outro, VAV, a conexão com a sabedoria, traz ao mesmo tempo estabilidade naquilo que aprende e ampliação da Consciência através do contato com Hochma.

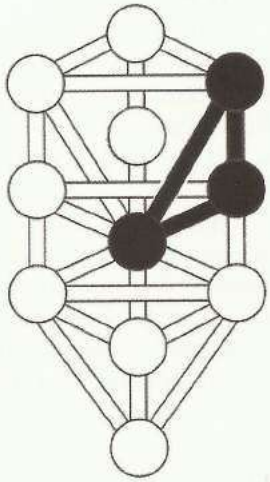
Imaginemos um jogador de xadrez, por exemplo. A cada movimento, ele busca em suas limitações todos os movimentos que já jogou e já presenciou em sua experiência. Isto é CHETH. Ao mesmo tempo, uma outra parte do seu cérebro está buscando situações e movimentos que ele nunca utilizou, mas que poderiam ser excelentes oportunidades de planejamento. Isto é VAV. A qualquer momento ele pode optar por uma jogada que já conhece e executa com firmeza ou pode optar por arriscar um movimento novo, que nunca foi testado. Entre ambos, há um Abismo.



O ABISMO determinará se a ideia é Verdadeira e útil ou se é resultado de uma ilusão ou ego. Ao ser testada no Abismo, as ideias de Hochma passam pelo crivo do Conhecimento de DAATH e, caso sejam Verdadeiras para aquela situação, tornam-se ENTENDIMENTO.

Note que uma mesma ideia pode ser perfeita para determinada situação, porém catastrófica para outra situação, então cada ideia terá seu Abismo particular.

Kasparov jogando Xadrez, 1997



Não é por acaso que as três figuras masculinas, anciãs e conselheiras do Tarot: o Eremita (YOD), o Imperador (HEH) e o Papa/Hierofante (VAV) façam parte ao mesmo tempo do triângulo da Sabedoria-Misericórdia-Verdade e ao mesmo tempo sejam as letras que formam o Nome de Deus YHVH.

Inspiração e Sabedoria

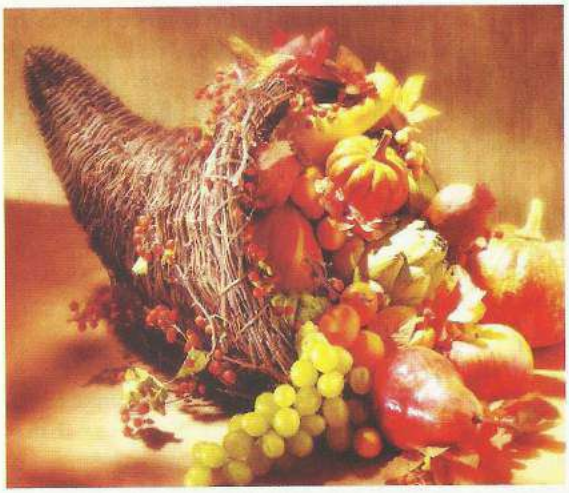
Estando do lado de Expansão da Árvore da Vida, o constante fluxo de criatividade de Hochma desce através deste Caminho para prover toda a abundância e prosperidade de Chesed. Se fizéssemos a pergunta "de onde vêm todas estas frutas, ambrosia e hidromel que aparecem na Cornucópia?" a resposta seria Hochma.

A criação de prosperidade vinda de onde ainda não há nada materializado, apenas o potencial para a realização, é ancorado na Realidade através dos pregos de VAV. O aprendizado constante e a evolução da ciência são formas de se trazer esta Sabedoria divina e "além dos véus" para o mundo prático diário. Tudo o que ontem era ficção científica e hoje é uma realidade já foi realidade em Hochma. Através de VAV, esta potencialidade atravessou o Abismo em direção a Malkuth e foi se ancorando cada vez mais nas mentes dos sábios que por sua vez transformaram este planejamento em realidade.

Cada potencialidade transforma-se em inúmeras possibilidades. A cada resposta conseguida de um sábio abrem-se as portas para dezenas de novas perguntas. VAV é um *Caminho Infinito da Manifestação da Sabedoria Invisível no Mundo das Ideias.*

Dizem estudos que uma criança de seis anos faz quatrocentas perguntas por dia. A cada pergunta respondida, a criança faz dez outras perguntas em cima da primeira. Sua sede de conhecimentos é infinita... conforme crescemos, nosso sistema de estudos faz com que fiquemos cada vez mais entediados e distantes do verdadeiro saber e conhecimento. Nossa sede por novas experiências e novos ensinamentos diminui e nos tornamos cada vez mais máquinas que apenas copiam e repetem o que está na lousa.

Quando trilhamos o Caminho do Hermetismo, nossa sede por conhecimento, arte e cultura começa a retornar. Tomamos gosto por visitar uma Ópera, uma peça de teatro ou frequentar um museu. Nossos ouvidos se tornam novamente abertos para escutar a música divina de Hochma.

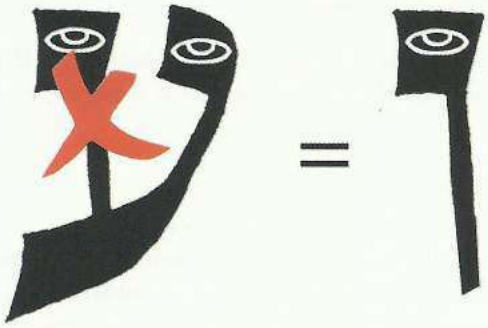


De onde vem todas estas frutas que se manifestam na Cornucópia de CHESED?

O Pregador

VAV, assim como "prego" literal, também significa "pregar" no sentido do verbo ensinar, adicionar, passar conhecimento (não confundir "pregar" com a idéia do blá-blá-blá lavagem cerebral da "pregação do evangelho" que as igrejas neopentecostais desenvolveram).

"Pregar", no sentido de VAV, pode ser utilizado para ensinamentos científicos reais e o conhecimento verdadeiro de expansão de consciência. Tudo aquilo que adicionamos à nossa mente pode ser considerado, simbolicamente, como tendo sido "pregado" em nosso muro de conhecimentos e ampliado cada vez mais nossa visão de mundo.

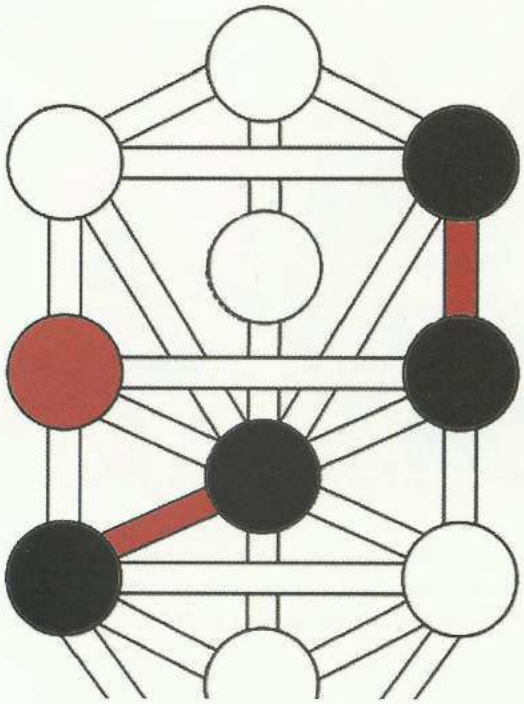


Como vimos no caminho de AYIN, ao arrancarmos o "Olho Mau", passamos a enxergar a vida através do "Olho Bom" e a figura que aparece resultante é a de VAV. Ao eliminarmos nossos defeitos e focarmos em nossas qualidades, passamos a enxergar o mundo de uma maneira melhor, mais positiva e nos tornamos mais abertos à Prosperidade.

Como o Filósofo Ateu Daniel Dennett disse certa vez: "*Encontre algo mais importante que você e dedique sua vida a isso*". Ao retirarmos as mesquinharias e o olhar egoísta de nossas vidas, o olho que restará irá olhar apenas para o infinito e para todas as coisas que estão além.

A Força de Vontade para arrancar este "olho ruim" é GEBURAH. Somente através do Rigor poderemos dar direcionamento para nossas vidas, arrancando as ervas daninhas de nosso jardim e cuidando das roseiras para que dêem excelentes frutos.

Sem este Rigor e esta Diligência, nenhum trabalho na Grande Obra pode ser realizado. AYIN fica abaixo do Abismo. A capacidade de observar nossos demônios internos é adquirida em Ayin, mas somente depois de ultrapassarmos as Ordálias em PEH e o sacrifício em NUN é que estaremos prontos para cruzar o Abismo em VAV.



Perceba que o Caminho entre AYIN e VAV é YOD, que também sofre influência de Geburah, mostrando que toda a trilha de Hod (Aprendiz) a Chesed (Mestre) e o contato com a Sabedoria Invisível. É impossível tornar-se um Mestre sem trabalho árduo e perseverança; sem a Diligência marciana que conduzirá o hermetista em sua jornada através da Árvore da Vida.

O Homem Ereto

VAV também representa o homem em sua postura ereta; a coluna vertebral e a cadeia de comando e hierarquia dentro de uma instituição.

O Hierofante é um nome dado geralmente ao ancião de uma tradição, responsável pela educação e pelos ensinamentos passados dentro da Ordem. Não precisa ser necessariamente a pessoa que comanda a ordem, mas sim alguém que já teve este posto e que continuou dentro da instituição ensinando as regras e tradições.

Hierofante, do grego Hierophantes, que significa literalmente "aquele que explica as coisas sagradas". O revelador da ciência sagrada e chefe dos iniciados. Título pertencente aos mais elevados adeptos nos templos da antiguidade, que eram os mestres e preletores dos mistérios e os iniciadores nos grandes mistérios finais.

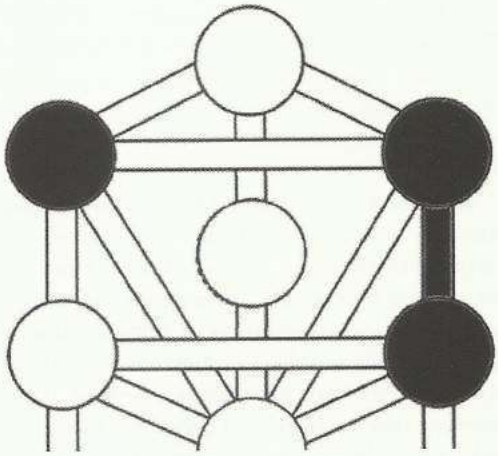
O Hierofante representava o Demiurgo e explicava aos candidatos à iniciação os vários fenômenos da criação que se expunham para seu ensinamento. "*Era o único expositor das doutrinas e arcanos esotéricos. Era*

proibido até pronunciar o seu nome diante de uma pessoa não iniciada. Residia no Oriente e levava, como símbolo principal de sua autoridade, um pequeno globo de ouro pendurado ao pescoço".

O Guardião das Tradições

O Hierofante é ao mesmo o sábio conselheiro e o guardião da Ordem. Em muitos aspectos, representa a Espinha Dorsal de qualquer estrutura.

VAV, os elos de ligação em uma cadeia que fornece toda a estrutura de uma sociedade ou uma pessoa e, sem esta cadeia, a estrutura não sobrevive.



O Hierofante, como Guardião das Tradições, passa a seus iniciados os segredos e conhecimentos que mantém aquela tradição de pé. Sua sabedoria em legislar e em lidar e conformar com as novas situações que surgem estão sempre na balança entre o eterno avanço de HOCHMA e o eterno limitador de BINAH.

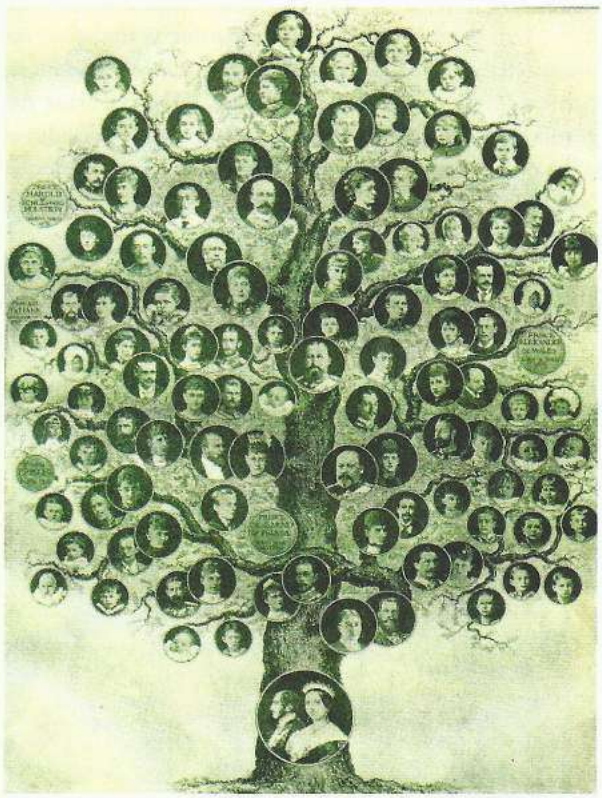
Um bom Hierofante sabe manter as tradições ao mesmo tempo em que consegue adaptá-las às mudanças constante do Universo. Apesar de BINAH estar no vértice que influencia Vav, é necessário saber conduzir o Entendimento através da evolução do Conhecimento (ver DAATH, que está entre Binah e Vav).

Papa Francisco representando o Hierofante: espinha dorsal de qualquer Ordem ou Religião

A Evolução

Retome sua atenção para a figura do Hierofante, no Tarot. Você perceberá que o Hierofante passa seus ensinamentos para dois discípulos, mas cada um deles está vestindo uma roupa diferente. Um deles possui rosas enquanto o outro possui lírios.

Isto reflete uma grande verdade dentro de qualquer estudo: Mesmo que você explique a mesma coisa para dez estudantes diferentes, cada um deles compreenderá como verdade uma versão diferente daquela que você ensinou. isto acontece porque o filtro de realidade de HOD de cada um deles é diferente do outro. Um aluno que cresceu em uma favela e teve de batalhar diariamente pela sobrevivência possui uma experiência completamente diferente de um empresário que começou a estudar kabbalah e pode viajar o mundo para ver as obras de arte ao vivo. Cada um destes universos irá filtrar a Sabedoria de HOCHMA através de seu próprio abismo de DAATH e cada um destes estudantes terá sua própria visão pessoal desta sabedoria.



A Árvore Genealógica indica o longo caminho ininterrupto das gerações até chegar a você. Da mesma maneira, pode indicar toda a estrutura de evolução de uma ideia ou de um projeto até chegar ao estágio final.

Os dois tipos de Árvore de VAV estão retratados aqui: Deste lado, uma árvore genealógica, no qual entendemos que cada um de nossos ancestrais passou adiante um conjunto de genes que foi se moldando e se combinando com outros genes ao longo de gerações até resultar em uma criatura (Universo) única.

O outro tipo de Árvore parte de um ancestral comum que vai mutando (Hochma) em pequenas evoluções a cada geração, adaptando-se ao ambiente onde está inserido, resultando após milhares e milhares de gerações em uma criatura completamente diferente de seu ancestral.

É fácil entender a correlação desta explicação para o conceito da evolução e sobrevivência do mais adaptado, mesmo para ideias e emoções. Imaginemos a história do Rock-and-Roll, por exemplo. Das primeiras músicas Bluegrass do século XIX até o blues e gospel no começo dos anos 1900; a evolução para o Jazz e o Country em 1920, que evoluiram para o rockabilly, o garage rock, folk, pop rock e soul na década de 1960, desenvolvendo-se para o heavy metal, hard rock, glam rock, pop rock, folk rock e inúmeras outras variações no final da década de 1960 até os infinitos estilos musicais dos dias de hoje.

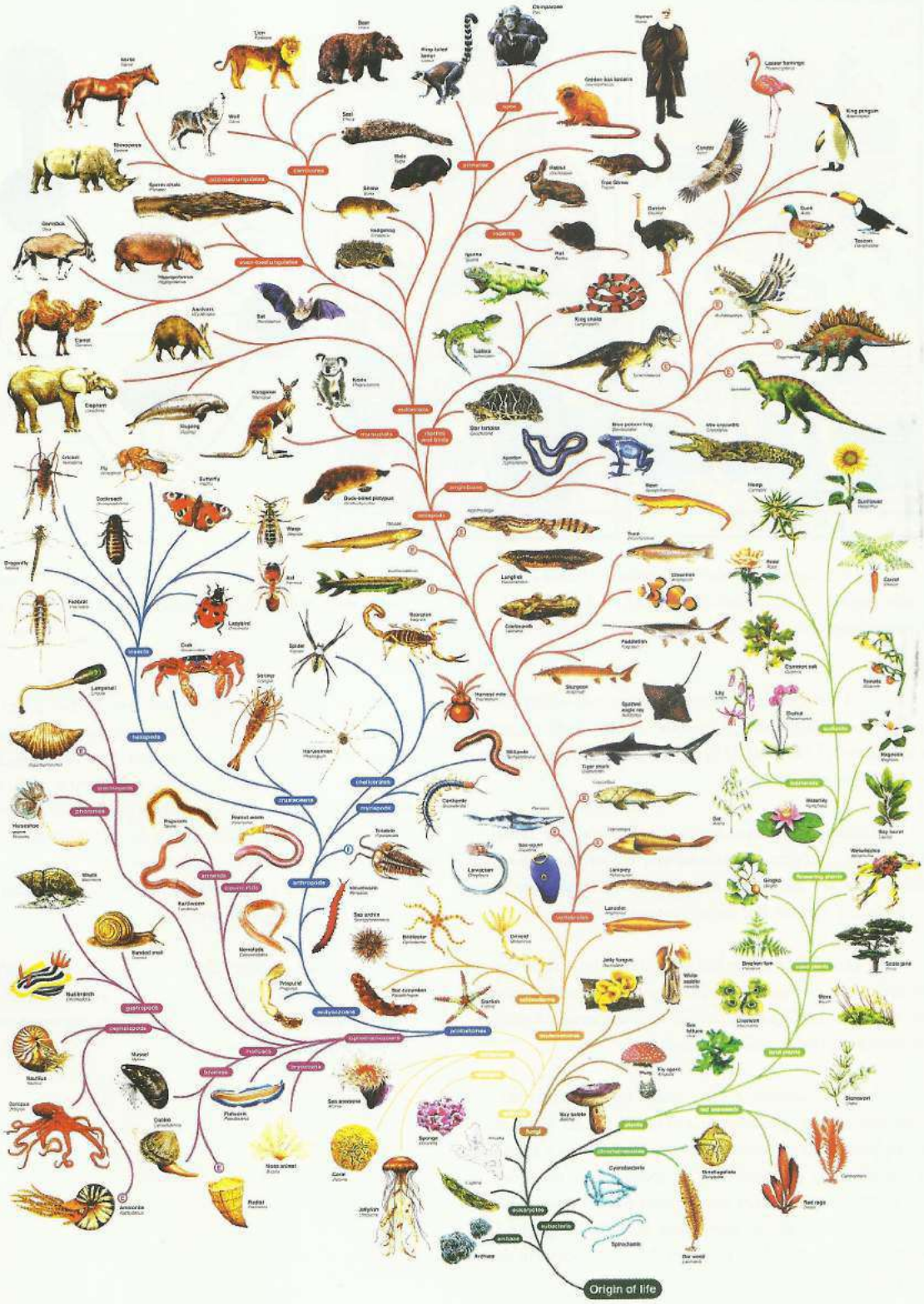
Cada ensinamento do Hierofante se transforma em pelo menos duas divisões, eternamente. Cada pergunta respondida abre espaço para mais dez perguntas.

O Arcano do Hierofante

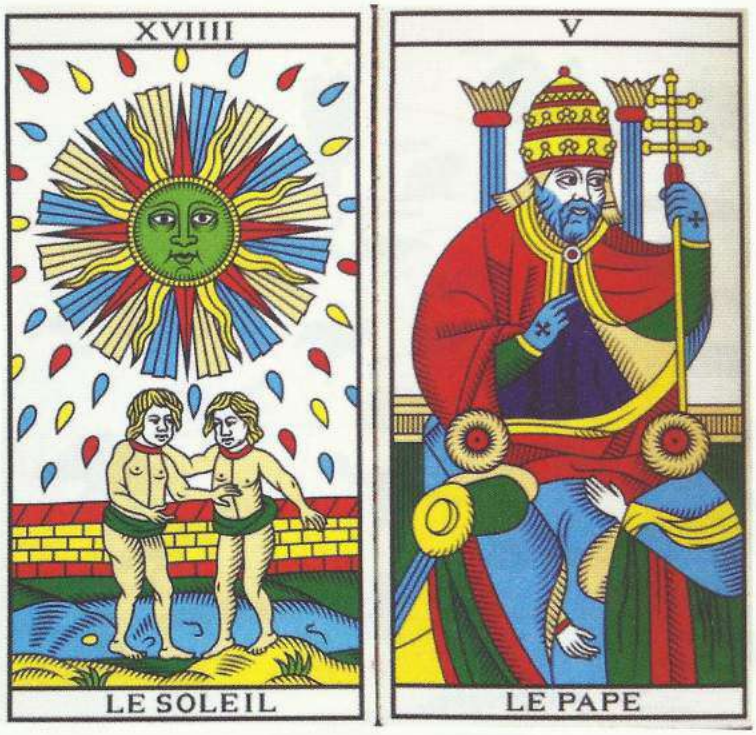
De acordo com Constantino K Riemma, pesquisador e organizador do site "Clube do Tarot": "*O Arcano V é uma das figuras que permitiram precisar com maior exatidão a antiguidade do Tarô, já que seus detalhes iconográficos remontam a um modelo perdido em que se inspirou necessariamente o desenho de Fautrier (Tarô de Marselha), o que é confirmado pelas diferenças e semelhanças com maços mais antigos, como os de Baldini (1436-1487) e Gringonneur (1450).*

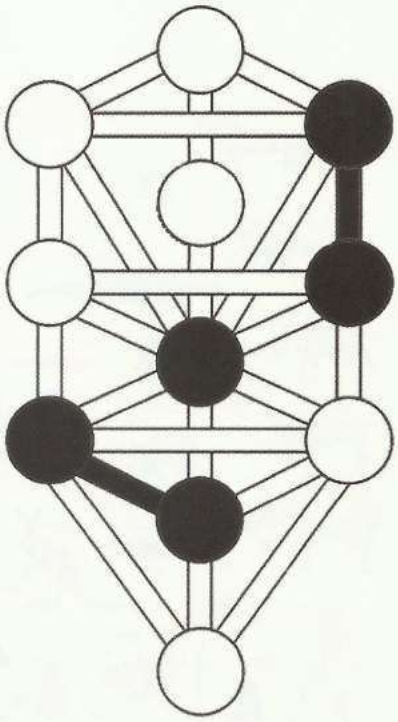
Em primeiro lugar, é preciso destacar que o Pontífice do Tarô de Marselha é barbudo, enquanto seus precursores renascentistas e medievais não o são. Há estudos que estabelecem uma curiosa cronologia da moda papal neste aspecto. Torna-se assim evidente que o tarô clássico copia um modelo mais antigo que não chegou até nós, mas que assegura a continuidade evolutiva do Tarô desde os imagiers du moyen age até a atualidade.

Outro detalhe interessante é o da evolução da tiara papal na iconografia do Tarô. A tiara (com seu simbolismo sobre a existência dos três reinos ou mundos) não é um elemento litúrgico que permaneceu invariável ao longo da História. Boa parte dos estudiosos tende a concluir que as composições das tiaras representadas no Tarô clássico foram inspiradas em gravações anteriores ao século XV, possivelmente dos fins do primeiro milênio.



A Árvore da Vida da Evolução, gráfico elaborado pela Open University (http://www.open.ac.uk/darwin/)





O Hierofante e seus dois Discípulos. As duas crianças que aprendem com o Hierofante são as mesmas que serão capazes de escapar sozinhas do Labirinto em RESH, o Arcano do SOL.O Hierofante sempre ensina dois discípulos, representando que o Conhecimento sempre se expande.

A luva papal ornada com a cruz-de-malta indica também a origem remota da imagem, já que desde os tempos de Inocêncio III (1197-1216) a cruz havia sido substituída por uma plaqueta circular.

Arcano da capacidade adivinhatória, da intuição filosófica, do conhecimento espontâneo, o Pontífice simboliza também (por seu número) o homem como intermediário entre a divindade e o plano das coisas criadas.

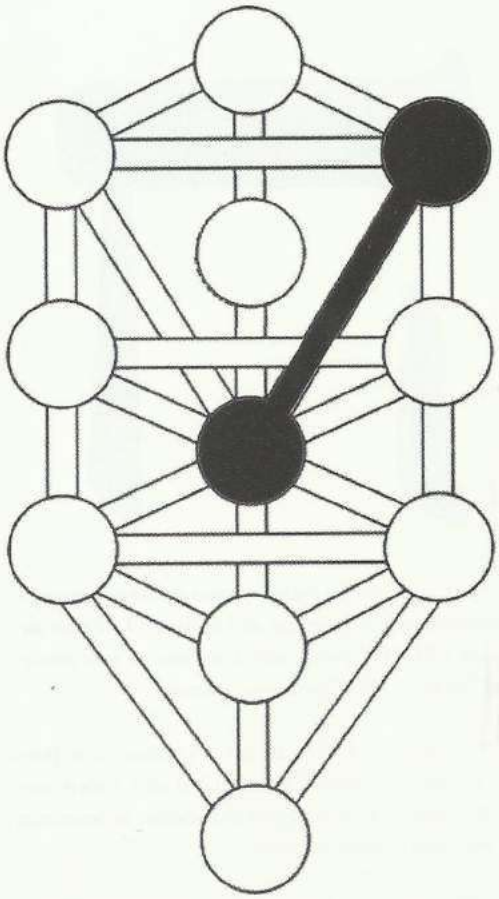
A soma destes simbolismos permite associá-lo ao mediador por excelência, o pacifista, o construtor de pontes, o que encontra a saída para situações aparentemente insolúveis, mediante um luminoso clarão intuitivo.

O Papa também é visto como representante da lei moral, não escrita, que domina a consciência. As sete pontas da cruz que segura em sua mão direita simbolizam o setenário (A Lei de Sete) em suas diversas expressões, entre elas as Sete Virtudes necessárias para vencermos os Sete Pecados Capitais. Na abordagem astrológica associa-se: orgulho-Sol, preguiça-Lua, inveja-Mercúrio, ira-Marte, luxúria-Vênus, gula-Júpiter e avareza-Saturno.

Wirth imagina o Papa como um ancião pleno de indulgência para com as debilidades humanas, pontificando ante duas categorias de fieis: aqueles que compreendem (representados pelo Personagem com a mão para o alto); e os que formam o rebanho cego e inconsciente que obedece por temor ao castigo, e não por autodeterminação (representados pelo personagem que aponta a mão para o chão). Estas combinações (alto e baixo, direita e esquerda) voltam a colocar a ordem do quaternário como modelo de organização.

Considerado do ponto de vista do quaternário formado pelos arcanos anteriores, o Pontífice representaria o conteúdo da forma, a quintessência concebível (se bem que imperceptível), o domínio da quarta dimensão".

HEH



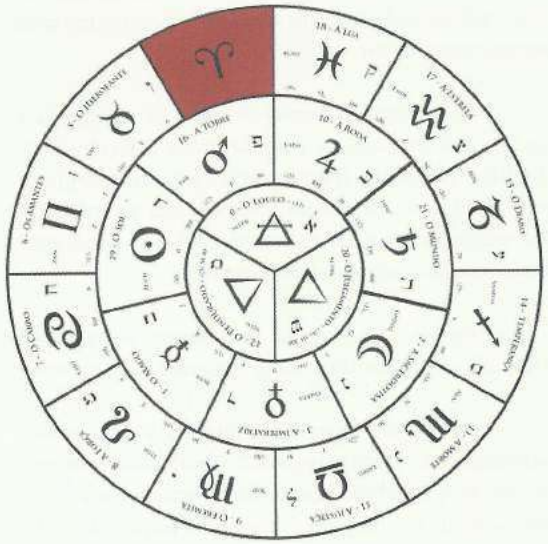
Título: A Mãe.
Inteligência: Inteligência Constituinte.
Posição: Une as Sephiroth Hochma a Tiferet.
Significado: Janela.
Valor Gemátrico: 5.
Anjo: Camael.
Qliphoth: Hemethterith.
Runa: Thurizaz.
Cor: Vermelho.
Incenso: Dragon´s Blood.
Animais: Carneiro, Coruja.
Seres lendários: Erínias, Fúrias.
Pedras: Rubi.
Plantas: Gerânio, Tiger Lilly.
Árvore: Freixo.
Correlação: Áries.
Arcano do tarot: O Imperador.
Correspondência no corpo humano: Cabeça, Face.
Doenças: Cistite.
Poderes: Conhecimento da Astrologia Hermética.
Símbolos: Mapa Astral.
Rituais: Trazer a Razão e a Vontade em Equilíbrio.

Descrição

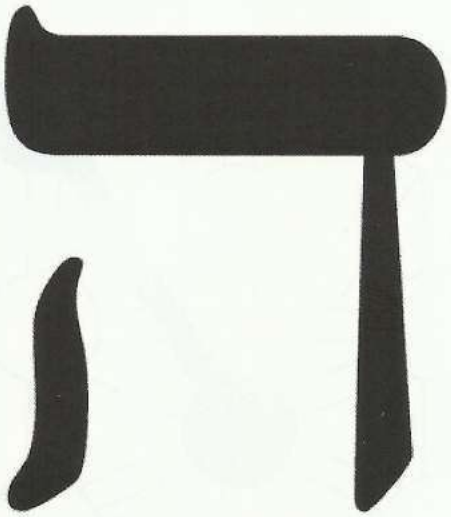
O 15° Caminho é o da INTELIGÊNCIA CONSTITUINTE, porque constitui a substância luminosa da criação atravessando a pura Escuridão, levando a Sabedoria Divina para a mente dos Iluminados.

Na sua marcha evolutiva a Individualidade se depara neste Caminho com a Inteligência Iluminadora, a Segunda Gloria. O Iniciado toma consciência das suas origens e também da sua missão.

A criação do Sistema solar se realizou em princípio nos Planos Internos, no chamado "Corpo do Logos." O primeiro capítulo do Gênese relata a criação cósmica do Universo pelo Logos, no plano abstrato, em sua Mente, enquanto o segundo capítulo conta a Criação Cósmica exteriorizada, elaborada com a colaboração dos Anjos, Arcanjos e Hostes Celestiais.



A primeira fase da manifestação do Logos é a manifestação de Si mesmo, para posteriormente projetar seu Universo. Os três aspectos do Logos são estados subjetivos, exteriorizados. Dizem os cabalistas que "*a Divindade é Una porque é Infinita. É triplo porque está sempre se manifestando*".



HEH representa todas as formas de abertura, manifestação e iluminação com a Sabedoria de Hochma. O formato da letra evoca um CHETH, porém com a abertura de uma janela para que o "Sopro de Deus" possa nos inspirar.

A evolução dos átomos cósmicos é paralela a do Logos e, como Ele, também são trinos em sua manifestação. Vão realizando as mesmas ações e reações, mas em uma espiral inferior.

O Logos vai projetando a sua consciência nos sete níveis da Árvore, no que será o molde do Universo, uma representação sua, um arquétipo cósmico em estado latente, supra consciente.

No 7º Plano Cósmico é onde se manifesta em Kether a si mesmo, na sua Natureza e Essência. Em Hochma entra em manifestação a pura energia; é o segundo Pai; e, em Binah, esta energia anima a Ideia cósmica, a primeira ideia abstrata da forma que somente em Hod acha sua expressão concreta.

Essa energia é força sem limitação, uma pura atividade que constitui a força dinâmica do Universo.

O propósito deste Caminho é a Visão de Deus, cara a cara; em outras palavras, a Individualidade se coloca em frente a Hochma com a dinâmica da pura energia divina, simbolizada pelo Arcano do Imperador, chave deste Caminho, que significa janela. A Personalidade toma conhecimento, condicionamentos e experiências que se vão ampliar em razão do alongamento de seus horizontes mentais e espirituais.

HEH é a janela pela qual podemos observar uma fagulha do poder infinito de possibilidades de Hochma. Ligando diretamente HOCHMA e TIFERET, Heh é uma fresta pela qual aquele que caminha em sua Verdadeira Vontade vislumbra a fagulha divina dentro de si e pode enxergar o que está além da barreira do Mundo Material.

A pura energia que emana de Hochma, o Grande Estimulador do Universo que estimula e causa a evolução, une o Espírito à matéria; por meio dela as ideias da Mente Universal são impressas em todos os Planos. É a Energia Vital que, sem ela, a forma não entra na corrente evolutiva; esta mesma energia está presente em todos os

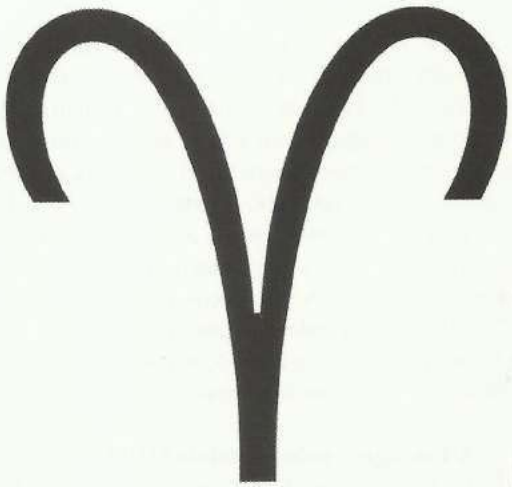
seres vivos, e é criativa e procriadora. Esta energia precisa ser entendida e controlada pelo Iniciado que deste modo pode se identificar harmoniosamente com todas as coisas em todos os planos visíveis e invisíveis.

Esta energia acha sua representação hieroglífica na letra Heh, a Vida Universal, a Respiração do Homem, o Sopro, tudo aquilo que encoraja e vivifica.

O Tarot tem quatro Reis, mas somente um Imperador. O imperador representa aquele que possui a maior visão de todas, capaz de enxergar longe e ter as melhores ideias implementadas.

Isto traz novamente à mente a importância da polaridade, tanto no Universo como no Homem, a aceitação da função individual que compete a cada um. Todos somos fagulhas divinas do Universo, porém, estamos encarnados em gaiolas de carne e osso. Através desta "Janela" é que conseguiremos enxergar o que está além de nossas prisões.

Somente o que entendeu todos os princípios da polaridade, o vivenciou e experimentou completamente em si mesmo, será capaz de ver a Deus cara a cara, depois de ter conquistado os véus do caminho da seta da Iluminação. O primeiro e segundo mandamentos contêm a chave que abre as portas para a concretização deste objetivo.



Signo de Áries

O Significado Espiritual deste Caminho é determinado por Áries, signo zodiacal que marca o começo de umas séries de 12 signos. O Zodíaco é o chakra mundano de Hochma. Áries, o carneiro, é o animal de sacrifício, de acordo com a Bíblia que substitui esotericamente o sacrifício humano como *Agnus Dei* (Cordeiro de Deus) de cujo sangue se realiza a renovação da humanidade.

"Merecedor é o Cordeiro que foi imolado, de receber o poder, riqueza, sabedoria, forças, honra, glória e elogios."
Apocalipse 5:12.

O Elemento Fogo caracteriza este signo, a força que possibilita o sacrifício. É de interesse observar que a 15ª senda está como uma continuação da 26ª (AYIN), tendo em comum a imagem do Bode Expiatório e o Carneiro Sacrificial.

O Zodíaco dá uma ideia rítmica da sucessão dos 12 signos dentro do círculo cujas experiências formarão parte da bagagem espiritual de cada ser antes de ver a Deus cara a cara. Ainda a custa da própria vida, o iniciado continua sua caminhada, apoiado apenas na fé, rumo à casa do Pai. O planeta Marte o influencia indiretamente, insuflando lhe coragem e audácia, para dar o "salto na escuridão", sobre o Abismo.

Neste Caminho, a Individualidade está consciente de sua ignorância sobre as coisas divinas. Se harmoniza pelo conhecimento, sacrificando o que era conhecido e que parecia tão valioso. Deste modo nu, avança intrépido para a aquisição do único real tesouro e verdadeiramente merecedor de ser possuídor, a Divina Sabedoria.

O 4º Arcano, o **Imperador**, descreve um rei sentado em um trono cúbico, com as pernas cruzadas. Ao lado do cubo é projetada uma águia; o rei tem na mão direita o cetro egípcio com a parte superior terminada em uma cruz de três braços. O rei simboliza a energia espiritual sobre o equilíbrio e estabilidade (do cubo), o que governa com sabedoria, a atividade que domina a passividade, a razão sobre o incontrolado da paixão, impondo disciplina. Os três braços da cruz representam a Vida nos Três Mundos (Espiritual, Mental e Físico) com cujos Reinos deve o iniciado se familiarizar. A águia simboliza os vôos mais altos neste Caminho.

A Passagem pelo Portal de HEH

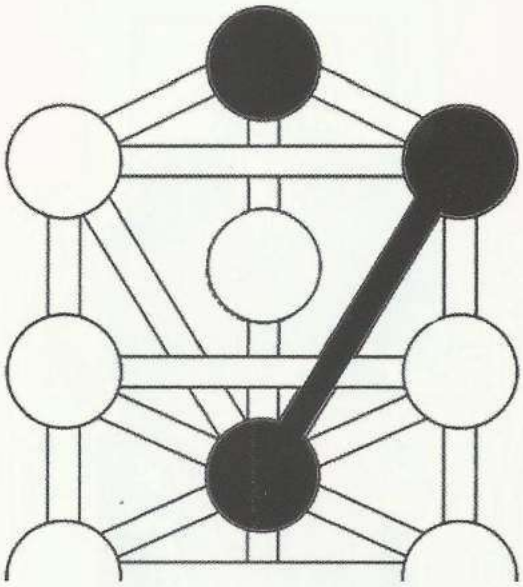
HEH é considerado o "Caminho do Imperador". A passagem pelo Portal de Heh se dá todas as vezes que temos um insight, uma ideia brilhante vinda por inspiração divina, uma conexão com nosso superior ou com os mistérios do Universo. Todas as vezes em que nos iluminamos um pouquinho...

Os Mistérios de Heh

No misticismo judaico, a letra Heh é soletrada HEH-ALEPH, o que nos dá uma grande dica sobre sua função dentro do Aleph-Beit.

Heh representa uma janela ou abertura, enquanto Aleph representa o Sopro de Deus, ou a origem de tudo. HEH, como representação do ato de entrar em contato com a Sabedoria Divina precisa de uma abertura para que esta Inspiração possa nos penetrar.

Uma das principais funções de uma janela é a de iluminar o ambiente interno de uma residência, ou seja, permitir que a luz ilumine o interior da sala. Traçando um paralelo com nossas vidas, HEH é a janela que permitirá a Luz Divina nos iluminar enquanto estamos encarnados. O Caminho de HEH conecta TIFERET (aquele que está trilhando a Verdadeira Vontade) à HOCHMA (a Sabedoria), mas devemos lembrar que este é um Caminho de Mão dupla. Podemos verdadeiramente distinguir se a pessoa teve um insight divino em sua vida e a partir dele encontrou a janela para fazer brilhar sua fagulha divina ou se o fato da pessoa estar trilhando a Verdadeira Vontade fez com que uma janela se abrisse de modo que ela possa se iluminar melhor em suas decisões?



Uma janela também serve para permitir a entrada de ar e ventilação. Ligado ao ALEPH divino, HEH, como esta abertura simbólica, permite a entrada da Inspiração em nossas vidas, nos tornando o Imperador de nosso Reino (MALKUTH).

O Tarot possui simbolicamente quatro Reis (Moedas, Espadas, Taças e Bastões). Quando conseguimos dominar os quatro elementos, nos elevamos da condição de Rei para a condição de Imperador (note que não há nenhuma restrição a gênero aqui... mulheres possuem sua parte Imperadora enquanto homens possuem também sua parte Imperatriz!). As funções simbólicas do Imperador HEH e da Imperatriz DALETH são bastante distintas entre si.

O Mago e o Imperador

Uma das perguntas que mais recebo nos cursos é a respeito da diferença simbólica entre o BEIT, a "Casa de Deus", que representa aquele que está direcionado e imbuído do "Sopro de Deus" (ALEPH) e o HEH, o Imperador, que recebe o Sopro de Deus através da Janela

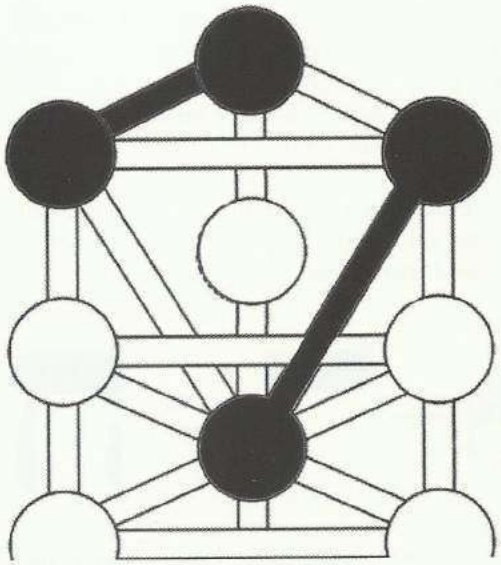
da Alma. De acordo com o diagrama ao lado, vemos que BEIT, a Casa de Deus, se origina em KETHER, a própria Origem da Árvore da Vida e da Realidade, a Essência Criadora de tudo, que é limitada e restrita em BINAH.

Heh, por outro lado, se origina em HOCHMA, a Sabedoria, a Luz divina de Kether já diluída em um prisma de Multiversos infinitos nos quais conseguimos compreender ou imaginar. Essa possibilidade de realidades caminha em direção a TIFERET, a Verdadeira Vontade, o Messias, o Mestre que está em direção de realizar a Grande Obra.

A palavra chave para distinguir os dois é *Grande Obra*. Em Tiferet, recebemos a Inspiração Divina do Aleph, mas devemos ainda COLOCÁ-LA EM PRÁTICA. De nada adianta descobrir a Verdadeira Vontade e não a realizar. A Queda no Abismo é o resultado final.

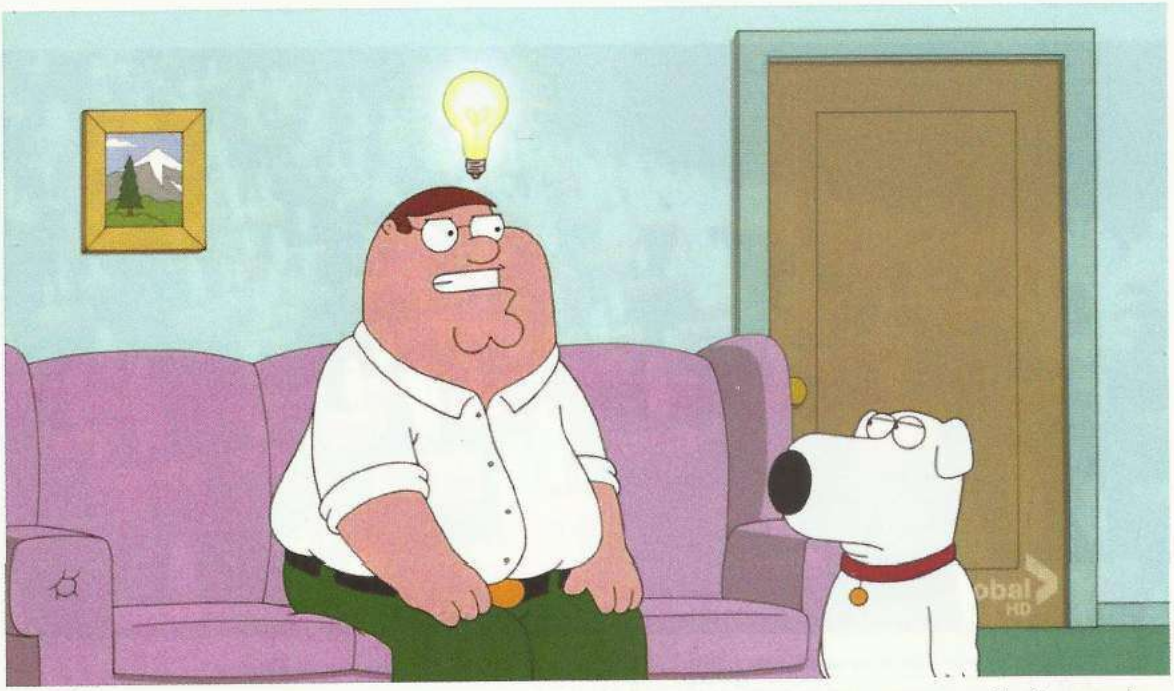
Então observamos o Caminho de ZAIN, a "Espada Flamígera". A Alquimia e o Casamento Alquímico separarão as pessoas que apenas tiveram uma boa ideia daquelas que realmente a colocaram em prática em Malkuth e aquela janela simbólica se abrirá para sempre, tornando o Iniciado no Mago Verdadeiro.

O Mago BEIT possui uma correlação direta com HEH pois está constantemente inspirado pelo Divino.



Da mesma maneira que AYIN, o Ator, reflete em QOF, a Platéia e inspira a platéia a se tornar o Ator, BEIT reflete em HEH e inspira o Imperador a se tornar um Mago. O chamado *Rei Mago*.

"E, tendo nascido Jesus em Belém de Judéia, no tempo do rei Herodes, eis que uns reis-magos vieram do oriente a Jerusalém"
Mateus 2:1



Absolutamente QUALQUER pessoa pode ter um vislumbre da Sabedoria Divina pelo menos uma vez na vida. Quanto mais nos sintonizamos a esta Essência, mais nos tornamos a "Casa de Deus" ("Peter Griffin has an idea", Family Guy, 2012)

Yod e Daleth

De acordo com um *Midrash*, Yod deixou Aleph para se tornar parte de Daleth, formando assim Heh. Sendo que Aleph representa Deus e Daleth representa a humanidade destituída, Heh é um retrato da presença de Deus dentro do coração humano.

Esta função de Heh pode ser vista quando (Abram) foi renomeado para (Abraham) e (Sarai) foi renomeada para (Sarah).

י + ד = ה

O YOD, como fagulha divina, ou ideia iluminada, ou Mão de Deus, junta-se a Daleth, o Portal, o Ventre, o Receptor, o Vaso, para iluminar este recipiente com a Luz Divina. A Luz Divina fica aos pés de Heh como o óleo da lamparina fica abaixo da chama que a ilumina.

Esta iluminação representada pelo Imperador se torna capaz de reverberar na alma de milhares de pessoas sem perder seu brilho divino.

O Caminho do Imperador representa esta ideia de liderança, de guia, de inspirador e retransmissor de uma Verdade Maior. A Força e o Rigor de um líder que demonstra sua Verdade pelo exemplo e pela realização da Grande Obra é capaz de atrair para perto de si facilmente milhares de seguidores que refletirão aquela ideia.

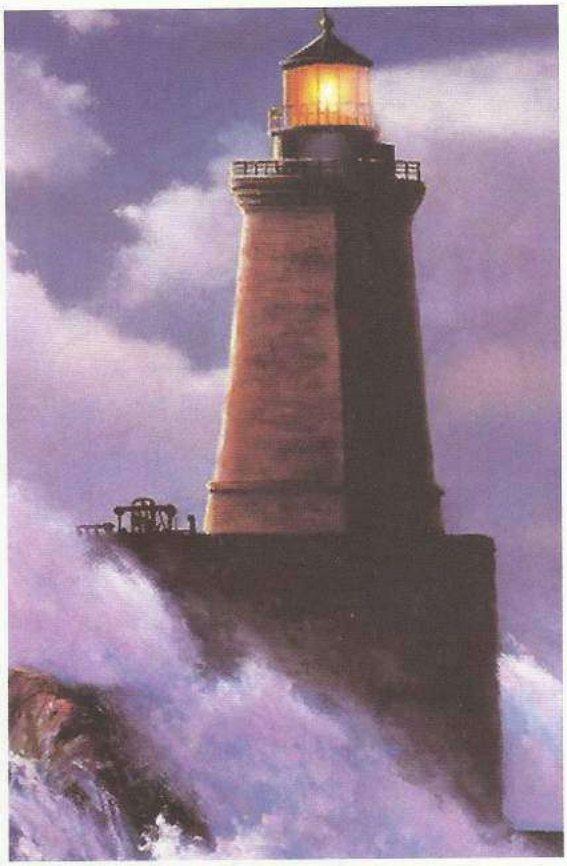
O Reino de um Imperador reflete suas próprias características. Em nossa vida, nosso Reino (Malkuth) são as coisas que conquistamos e nos tornamos responsáveis: nosso lar, nossa família, nosso trabalho, nossos relacionamentos, nossos parentes e amigos. Tudo aquilo que é de nossa responsabilidade e carregamos como símbolos estão submetidos ao nosso Arcano do Imperador Pessoal.

Ao nos tornarmos Verdadeiros com o Universo, nos transformamos em faróis que irradiarão a Luz Divina para outros também. Vamos lembrar que, durante a noite, se uma casa estiver iluminada, a luz SAIRÁ pela janela para iluminar aqueles que estão perto, da mesma maneira que o Imperador serve como guia e referência para seus súditos.

Simbolicamente, nas Trevas da Ignorância, aqueles que possuem dentro de si a luz do YOD divino emanam esta luz para aqueles que ainda estão nas trevas.

Como Saint Exupéry escreveu, "*Tu te tornas eternamente responsável por aquilo que cativas*". Tornando-se o Imperador, automaticamente se tornará líder daqueles que buscam em ti a Luz Divina.

"Milhares de velas podem ser acesas com a chama de uma única vela, sem fazer com que esta diminua. A alegria nunca diminui ao ser compartilhada".
- Buda



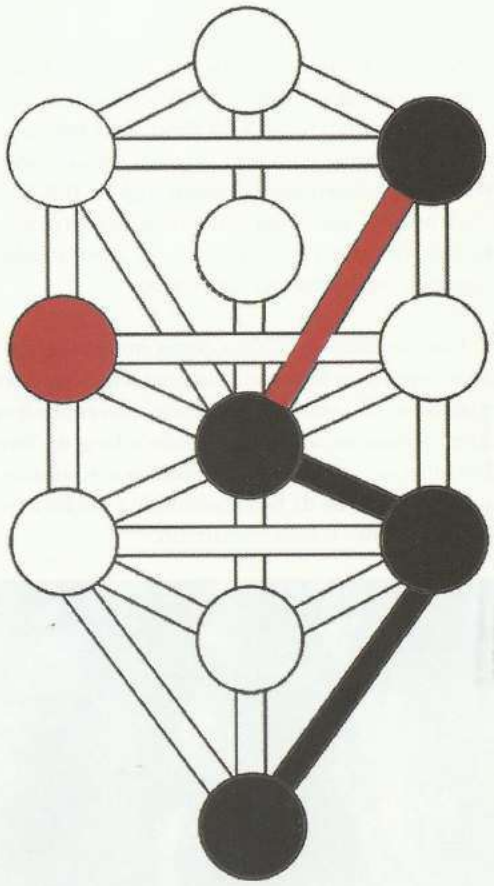
O Imperador e a Lua

A letra HEH, na Cabalá Judaica, representa "*Expressão e Revelação*". Está diretamente relacionada com profetas e messias e não obstante, aparece duas vezes no nome de Deus!

Apenas este fato já nos dá uma noção do quão importante a letra e o Caminho de HEH são. Ao mesmo tempo em que um iniciado se ilumina, ele ilumina a outros. Esta foi uma das principais lições que eu tive enquanto escrevia este livro; a lição de que minha Grande Obra jamais estaria completa se não tivesse a participação de vocês, leitores, junto comigo e que se vocês não pegarem os conhecimentos deste livro e aplicarem em suas vidas então a chama não se propaga. HEH, ao lado de VAV (o Hierofante), são os grandes propagadores do conhecimento na Humanidade (não por acaso os Caminhos superiores do Pilar da Expansão na Árvore da Vida).

Na Geometria Sagrada, esta relação entre o Imperador e seus Discípulos pode ser observada comparando o Caminho de HEH com o Caminho de QOF, o Ágape Fraterno. O Caminho das multidões que se aproximam para escutar o que o Imperador têm a dizer.

O Palestrante que está ciente de seu conteúdo, o músico que está ciente de sua arte ou o apresentador que está ciente de seu conhecimento envolvem a platéia de uma maneira muito superior a alguém sem controle do que está falando. A inspiração que o Imperador passa para seus súditos os torna, por sua vez, Imperadores de suas próprias Árvores da Vida.



Geburah movimenta a energia do Imperador para que ele se torne um dínamo e repasse esta iluminação adiante.

Lembremos dos estudos de NUN. A voz do Imperador deve sempre ser humilde, pois ele sabe que é Senhor de si mesmo e não tem necessidade nenhuma de se impor. Seu Conhecimento e seu Exemplo fazem isso por ele. O Resultado é o Nun-Sofit (a Verdade pregada se torna maior do que era pois passou pelo crivo da Morte e da Ressurreição e foi julgada por seus pares).

A interação final desta trilha é QOF, a inspiração que transformará aquela platéia que se reuniu para escutar ao palestrante na próxima geração de cientistas, estudiosos, cabalistas, escritores e profissionais que foram despertados pelo Imperador.

Tempo

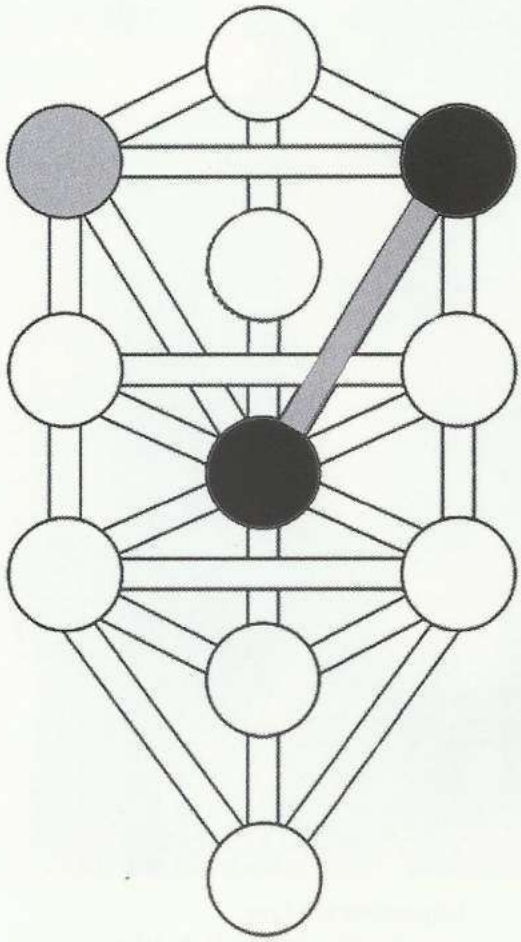
O Caminho de HEH também está associado ao Tempo. Quando influenciado por BINAH. A Iluminação da Sabedoria Divina em HOCHMA transcende qualquer limitação de tempo e espaço. Em CHETH estudamos a Quinta Dimensão como a tapeçaria formada por todas as possíveis decisões dentro das possibilidades da vida de uma pessoa.

Se as possibilidades de vida de cada pessoa formam um Plano, cruze duas trilhas da QUINTA dimensão e você obterá uma linha na SEXTA dimensão. Como nossas vidas formam apenas pontos ao longo da linha de vida do Universo, a sexta dimensão de Hochma engloba TODOS os universos possíveis que começam e terminam com o mesmo conjunto de variáveis (Leis da física). Todas as possibilidades inimagináveis estão presentes em Hochma.

Por exemplo: em 2003 eu estava em uma equipe de arquitetos que foi selecionada para trabalhar em Dubai. Caso eu tivesse ido, provavelmente você não estaria lendo este livro porque eu nunca teria criado o blog do Teoria da Conspiração e nem me interessaria por Kabbalah... seria uma outra linha de Realidade onde a minha linha e a sua, leitor, nunca teriam se cruzado.

Infinitas Realidades convivendo lado a lado.

Afaste um pouco mais neste Plano e teremos um ponto onde os seus pais nunca se encontraram e você nunca existiu... afaste mais um pouco e teremos um ponto onde Hitler ganhou a guerra... afaste mais um pouco e temos um ponto onde a peste negra destruiu a Europa e os muçulmanos transformaram a África em uma potência... afaste mais ainda e teremos uma linha onde os dinossauros nunca foram extintos... afaste um pouco mais e temos uma galáxia muito distante onde o Jar Jar Binks nunca existiu... afaste mais ainda e o próprio Sistema Solar poderia nunca ter se formado...



A SEXTA dimensão engloba todos os universos possíveis de serem criados dentro das mesmas leis iniciais (a interação gravitacional, a interação eletromagnética, a interação forte e a interação fraca e outras que ainda vamos descobrir). Todos os filmes, livros, mundos, galáxias, cenários e ideias possíveis e imagináveis existem dentro desta dimensão. Todas os Universos Paralelos estão englobados nesta dimensão.

Eu nunca me canso de viajar pelas possibilidades infinitas de Hochma, PORÉM eu estou limitado por Binah. Jamais poderia imaginar uma nova cor, por exemplo. Isso faz parte das coisas que talvez até existam, mas que não fazem parte das coisas que somos capazes de compreender.

O Imperador, como ser encarnado abaixo do Abismo (TIFERET), entra em contato com uma fagulha infinitesimal dessas possibilidades e retorna para sua consciência. Um gole do Nectar dos Deuses.

Porém, estando encarnados e limitados pela matéria, a imensa maioria destas grandes ideias

demorarão tempo até serem colocadas em prática. Qualquer tipo de projeto pode demorar meses, anos, décadas até estarem maturados e elaborados.

Daí o conceito de HEH como associado ao Tempo. Tudo o que foi e o que será estão em Hochma, mas nossa percepção da realidade está em MALKUTH. Apenas aqueles que estão trilhando em Tiferet conseguem compreender esta singularidade em relação a tudo o que pode ser criado e para onde todas estas realidades poderiam nos conduzir.

Em algumas Umbandas, Oya é a Senhora do Tempo. Um Aspecto de Iansã (Hochma), influenciada por Oxalá (Tiferet). Simbolicamente, permite olhar para o passado e para o futuro e trabalhar nesta dimensão. Enxergar o Ponto exato onde estamos...

O termo "Janela", neste caso, se refere a um ponto de observação das infinitas realidades. Um ponto aberto na parede do qual podemos enxergar uma parte da paisagem infinita de possibilidades que está lá fora. Podemos observar, mas não conseguimos interagir.

O Mago está dentro da casa simbólica (Malkuth) mas consegue olhar pela janela e enxergar as vastas planícies do multiverso de possibilidades de Hochma. Estas visões guiam o Imperador em seus projetos e futuros planejamentos. Praticamente todos os grandes livros surgem a partir deste lampejo de consciência.

A Ficção Científica e Hochma

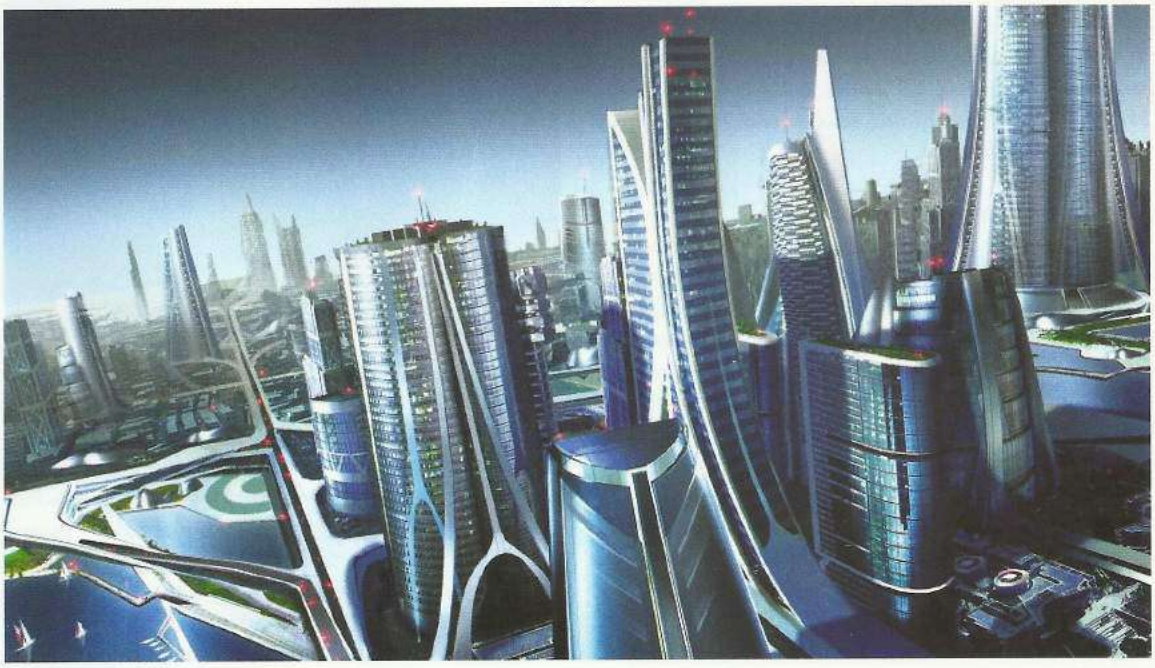
Outro aspecto que percebemos em relação à Sabedoria de Hochma e as infinitas possibilidades que podemos vislumbrar na teia de linhas infinitas é que aqueles capazes de atingir este grau de consciência conseguem criar possibilidades únicas e originais.

Todos os filmes de ficção científica um dia poderão se tornar realidade, da mesma maneira que todas as histórias contemporâneas são ficção científica se voltarmos no tempo.

Homens como Douglas Adams, Orson Scott Card, Robert Heinlein, William Gibson, Ray Bradbury, Frank Herbert, Arthur Clarke, Isaac Asimov, Julio Verne e H.G.Wells vislumbraram um possível futuro e muito do que escreveram já se tornou realidade.

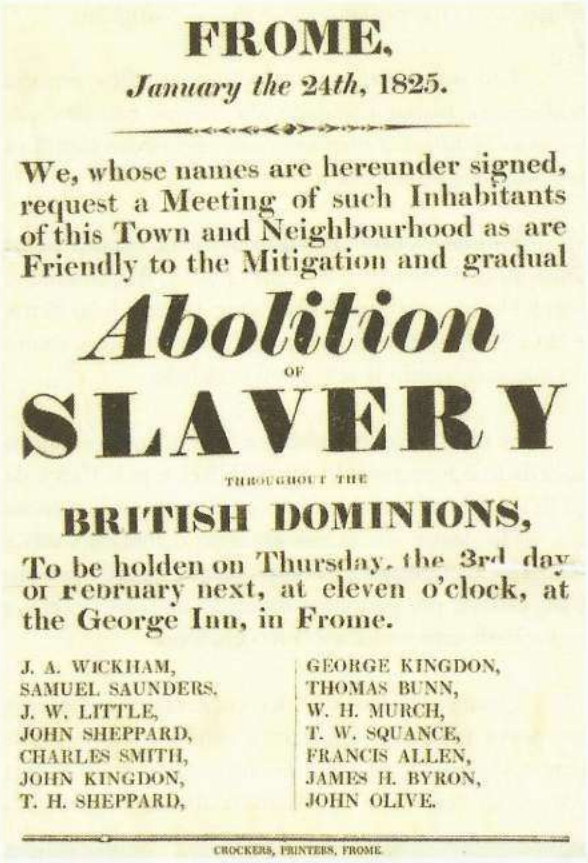
Se todo o Conhecimento e Entendimento de uma sociedade é representado por BINAH e pela Cerca de CHET, HEH são as JANELAS que permitem às pessoas que estão dentro das cercas enxergar o mundo vasto e inexplorado que existe fora destes limites. Esta Iluminação é responsável por permitir a expansão da consciência e a evolução de uma sociedade como um todo.

Quando falamos de "ficção científica" pensamos em naves espaciais, foguetes e robôs voadores, mas lembre-se que isso, no passado, valeu para trazer para a sociedade a consciência da libertação dos



Design de uma cidade futurística. Poderia se tornar realidade algum dia?

escravos, o sufrágio universal, respeito às pessoas e culturas diferentes, casamento interracial, casamento homossexual e muitos outros tabus e preconceitos que foram sendo trazidos para a consciência e iluminados.



FROME,

January the 24th, 1825.

We, whose names are hereunder signed, request a Meeting of such Inhabitants of this Town and Neighbourhood as are Friendly to the Mitigation and gradual

Abolition

OF

SLAVERY

THROUGHOUT THE

BRITISH DOMINIONS,

To be holden on Thursday, the 3rd day of February next, at eleven o'clock, at the George Inn, in Frome.

J. A. WICKHAM, SAMUEL SAUNDERS, J. W. LITTLE, JOHN SHEPPARD, CHARLES SMITH, JOHN KINGDON, T. H. SHEPPARD,

GEORGE KINGDON, THOMAS BUNN, W. H. MURCH, T. W. SQUANCE, FRANCIS ALLEN, JAMES H. BYRON, JOHN OLIVE.

CROCKERS, PRINTERS, FROME.

Panfleto sobre a Abolição da escravidão, convocando pessoas para se reunir, em janeiro de 1825. Textos sobre liberdade e igualdade raciais seriam considerados "ficção científica" naquela época.

A Sabedoria do Imperador

Dissemos anteriormente que HEH representa o princípio ariano de liderança, pioneirismo e empreendedorismo, associado à qualidade visionária de se possuir uma janela de acesso direto à Sabedoria de HOCHMA. Mas sabemos também que este Caminho é a base de um triângulo na Geometria Sagrada cujo vértice é CHESED, a Misericórdia.

O Caminho de HEH, como uma grande trilha de iluminação para a humanidade, precisa estar sempre influenciada pela grandeza, caridade e misericórdia jupiteriana. Um Imperador é um "Rei dos Reis", ou aquele que conseguiu unificar todos os 4 reinos de sua própria Vida sob o seu total controle e, naturalmente, isso vai atrair toda a prosperidade de Chesed para si.

O Imperador carrega em suas mãos dois itens muito importantes: o Cetro, símbolo do controle e Regência Divina, e o Orbe.

Um orbe ou *globus cruciger* em latim, é uma jóia que representa um globo terrestre rematado com uma cruz. O orbe é um símbolo cristão de autoridade utilizado através dos tempos e que está representado em moedas, iconografia diversa e nas Jóias da Coroa de vários países modernos e de antigos estados, como Áustria, Baviera, Dinamarca, Rússia ou Suécia.

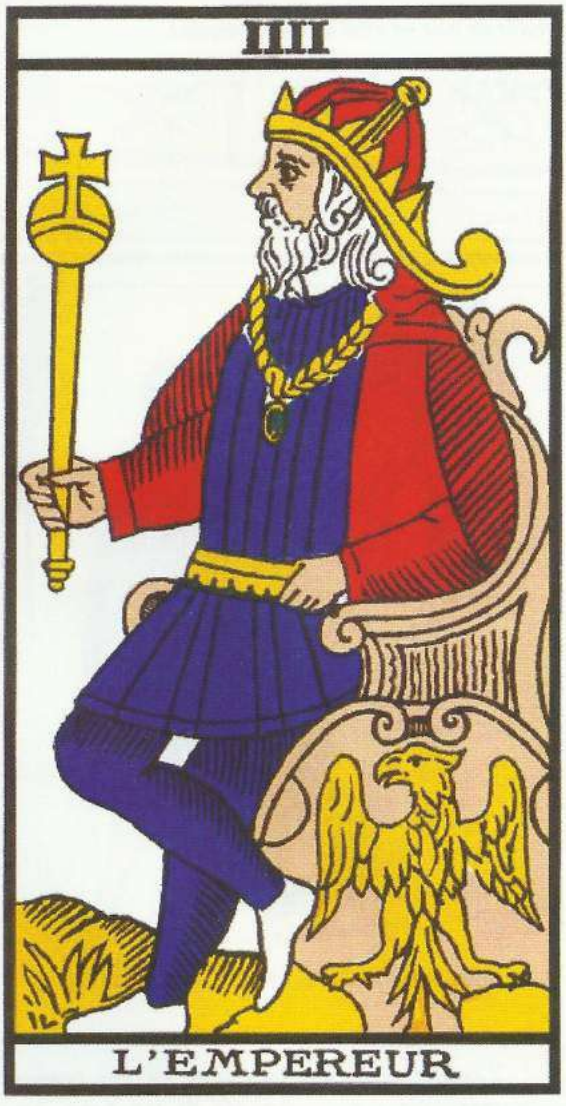
O Orbe simboliza o domínio de Cristo (a cruz) sobre o mundo (o orbe), literalmente sujeito por um governante terreno (ou, por vezes, de um ser celestial como um anjo). Quando é seguro pela própria figura de Cristo, o objeto é conhecido na iconografia ocidental como Salvator Mundi (Salvador do Mundo).

O cetro e a Orbe nas mãos do Imperador Matias, em quadro de Hans von Aachen (1625).

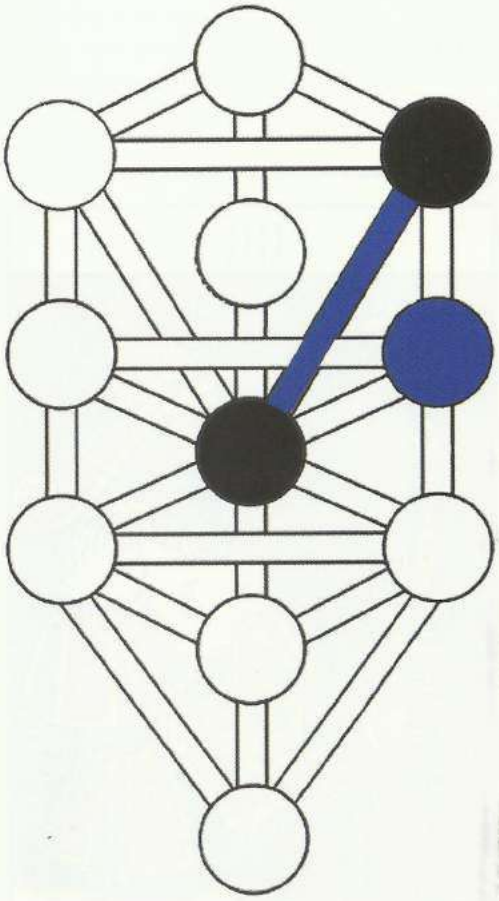
O primeiro uso conhecido de uma iconografia semelhante ao orbe é bem anterior a Cristo e remonta ao Antigo Egito como hieroglifo representado num anel que tinha o nome de trono *Neb-Jeperu-Ra*, nos cofres e caixas de joias de Tuiu. Remete ao Ankh e ao domínio da Árvore da Vida. Como a Árvore também representa o mundo e Cristo é uma das inúmeras imagens de Tiferet, não é difícil fazer esta correlação.

O Arcano do Imperador

De acordo com Constantino K Riemma: "*Alguns estudiosos chamam atenção para um aspecto significativo desta figura: o Imperador tem as pernas cruzadas. Este detalhe corroboraria a tese de inspiração germânica do arcano, visto que no antigo direito alemão esta posição era prescrita ritualmente para os altos magistrados (1220). No entanto, imagens semelhantes e igualmente antigas aparecem nas iconografias francesa e inglesa, representando altos dignitários.*



O caráter cerimonial e prestigioso do cruzar as pernas pode ter uma origem mais remota, possivelmente oriental, já que isso não é habitual no panteão greco-romano. No tarot, foi adicionado para representar ao mesmo tempo o formato do número 4, o símbolo de Júpiter e a Esfera de CHESED, que tem conexão direta com a ideia de "Senhor do Mundo".



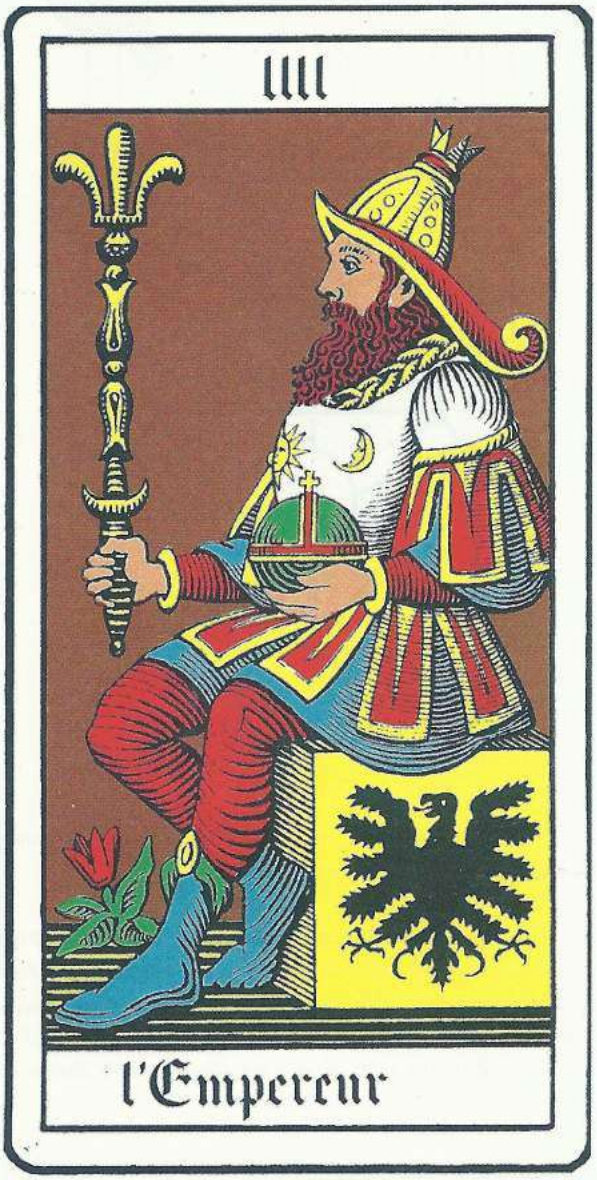
A Grandeza, a Caridade e a Misericórdia, atributos primordiais do verdadeiro Imperador.

O antigo simbolismo, convertido em liturgia pela codificação alemã, admite também um profundo sentido psicológico: cruzar as pernas e os braços indica concentração volitiva, encerra o protagonista na sua esfera pessoal e, do ponto de vista gestual, afirma claramente o desejo de individuação.

Outros detalhes merecem ser assinalados a propósito desse personagem. É comum, associar o simbolismo do Tetragrammaton à figura do Imperador. É sabido que o tetragrama traduz ao nome de Deus omitindo-o, ao decompô-lo no nome das letras que o formam: Yod – He – Vau– He. Todos os três caminhos fazem parte da tríade de Esferas Hochma (Sabedoria Divina), Tiferet (Cristo) e Chesed (Mestre).

A leitura do nome das letras (grafadas da direita para a esquerda, em hebraico), dá Jehová, que não é o nome de Deus, mas alusão a ele.

"A ideia é perfeitamente clara" – escreve Ouspensky – "se o Nome de Deus está realmente em tudo (ou seja, se Deus está presente em tudo), então tudo deve ser análogo a tudo mais: a parte menor deverá ser análoga ao Todo, a partícula de pó análoga ao Universo, e todos os símbolos análogos a Deus".

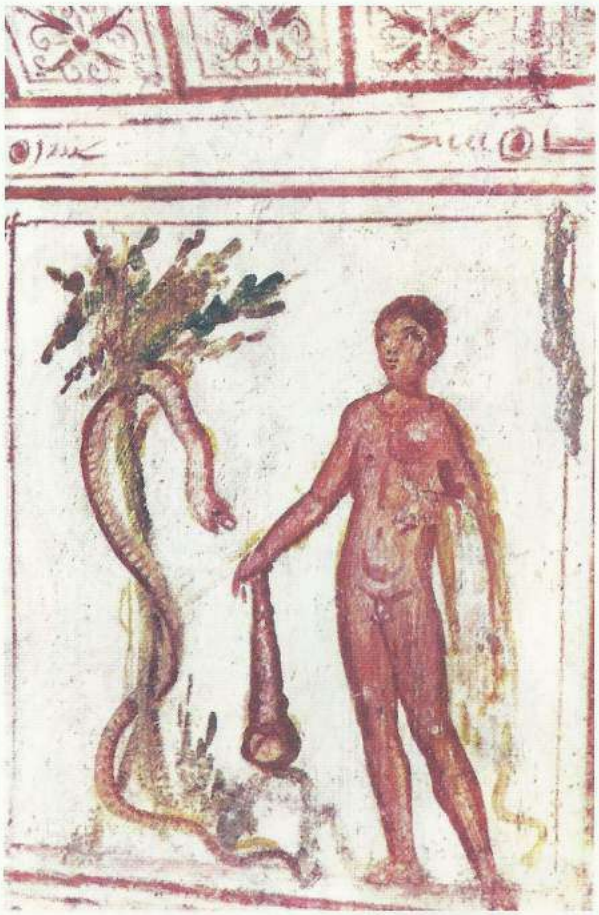


No Imperador de Oswald Wirth, repare que o cetro foi dividido em duas partes. A flor de lis na ponta de um cetro que parece um bastão de comando e a Orbe em sua outra mão.

Do ponto de vista cabalístico, a relação Tetragrama-Imperador parece muito fecunda, já que, comparada com as três letras anteriores (ou os três arcanos), consideradas respectivamente como o princípio ativo (I), o princípio passivo (II) e o princípio do equilíbrio ou neutralizador (III), a quarta letra ou carta é considerada o resultado e, também, o princípio da energia latente.

Isto se harmoniza perfeitamente com a versão de Wirth sobre o Arcano IIII, segundo a qual ele não é apenas o Príncipe deste mundo, que "reina sobre o concreto, sobre o que está corporificado", mas é também o paradigma do homem estritamente normal, em posse de suas potencialidades, mas ainda não realizado pela iniciação.

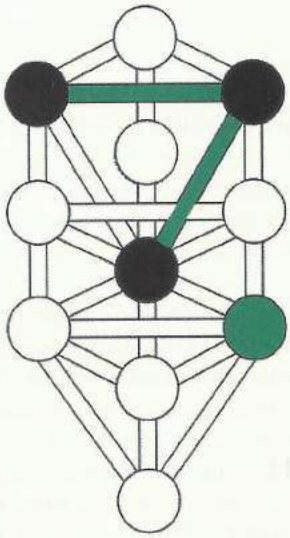
Nesse sentido, representa o quaternário de ordem terrena, de organização da vida sensível, e pode ser relacionado também ao demiurgo dos platônicos, às divindades inferiores em geral (os heróis, antes dos deuses), e a toda tentativa de criação de vida no nível terreno e perecível.



Hércules nos Jardins das Hespérides. Sec. IV AC

Também se vê nele, enquanto rei que propicia a prosperidade e o crescimento de seu povo, uma correspondência ao mito de Hércules, "portador da maçã, que leva as maçãs de ouro ao jardim das Hespérides".

Hércules, enquanto herói solar, que resume como nenhum outro as fases do processo iniciático no sentido da liberação individual que, esotericamente, só se pode alcançar através do trabalho e do esforço.



A Imperatirz e O Imperador retratados por Frieda Harris sob a orientação de Aleister Crowley. A Imperatriz (DALETH) é o Aspecto superior de Netzach/Vênus que fará a concepção de qualquer ideal criativo que estejamos estudando (de uma idéia, sentimento, projeto até o caso literal da concepção de uma criança em Malkuth). Também está representada nas cores azul, prata e branco, simbolizando o aspecto Espiritual da união dos polos. O Imperador, por sua vez, está representado nas cores Vermelho, Amarelo e Laranja, como sua ligação com a tintura vermelha e a realização da Grande Obra no Plano Físico.

Como Hércules, também o Imperador não transcende a condição humana, embora o princípio indique que poderá levá-la à sua mais alta manifestação.

Konstantino termina seu texto dizendo "É considerado, em sua face não trabalhada, como representante do aspecto violento e agressivo do masculino, mas também como dispensador da energia vital e, neste aspecto, como a Natureza abundante, divisível, nutritiva".

O Imperador e a Imperatriz

Uma das correlações mais interessantes, tanto no Tarot quanto na Árvore da Vida, é a posição geométrica destes Caminhos na Árvore da Vida. Netzach é o Vértice deste triângulo e sua luz é filtrada pelo caminho de HEH e pelo Imperador e chega até DALETH, a Imperatriz.

Se utilizarmos esta configuração para representar a criação de uma Obra de Arte, veremos que a origem estará nas Musas Inspiradoras de Netzach. Essa emanação é filtrada pelo Artista, que enxerga diante de todas as possibilidades de representação da realidade uma "janela" que será a tela do quadro que ele pretende pintar (a comparação entre o formato de uma janela como um "buraco na parede" e de uma tela de pintura como um "buraco na realidade" é proposital!). E podemos avançar ainda mais esta ideia, pensando em "janela" como sendo um filme de cinema ou de televisão, formando uma janela de fantasia/comunicação na parede da sua sala ou na sala de cinema. O conceito de "janela" de HEH na Kabbalah é algo magnífico, que extrapola muito a ideia óbvia do que seria uma "janela" no mundo profano.

Acompanhando este raciocínio, pense agora na ideia de janela como sendo aquele momento exato no tempo e no espaço em que você nasceu. De todas as realidades possíveis, de todos os tempos e lugares possíveis, a fagulha divina que constitui o que você é e a sua Verdadeira Vontade; a maneira como o Universo escolheu para se reconhecer atravessou aquela janela e passou por aquela porta (DALETH quer dizer "Porta" em hebraico) para que você pudesse encarnar e realizar sua Verdadeira Vontade (que, em maior instância, é a verdadeira Vontade do Universo pois quando estamos unos com nossa Essência estamos unos com o Universo).

A diferença principal entre a "janela" de HEH e a "porta" de DALETH, neste caso, faz referência ao PLANO ESPIRITUAL. Enquanto Daleth é a porta pela qual a fagulha divina poderá passar para a nossa realidade, uma vez encarnados, só temos agora acesso à Sabedoria Divina e ao Plano de Hochma através de uma janela (isto é: podemos ver além das paredes, mas não podemos atravessá-las). Crowley retratou a Imperatriz nas cores brancas, remetendo ao branco da alma na Alquimia, enquanto o Imperador está pintado nas cores

Vermelhas, remetendo para a Realização da grande Obra no Plano Físico, o Mundo material.

Uma vez que esta Musa Inspiradora cria a condição para a fertilidade, o Imperador planta a semente da ideia no Ventre da Imperatriz, que representa todas as Grandes Mães Cósmicas (a Porta de Entrada de Hochma para Binah) e a emanação de Netzach agora germinou em Daleth.

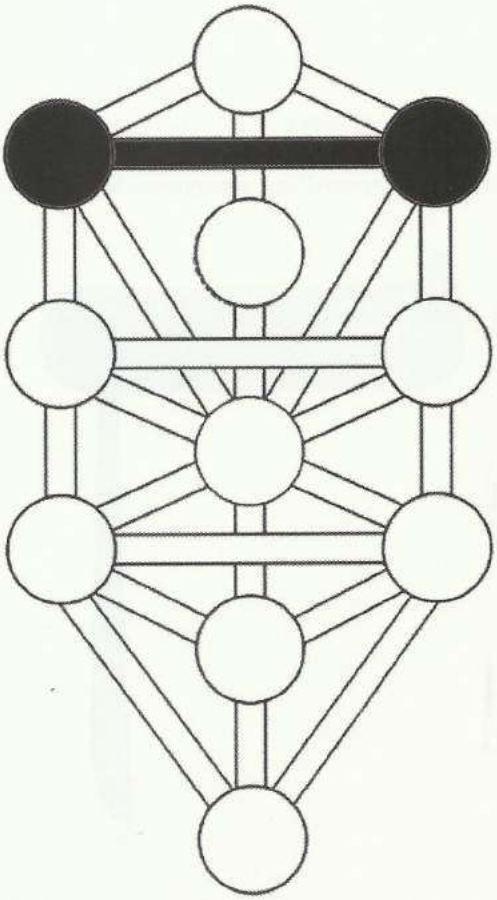
Da união final do Imperador com a Imperatriz nascem as Rosas Vermelhas e Brancas; a união entre o Sagrado Espiritual e o Sagrado Mundano, tornando a vida do mago inteiramente sagrada. Neste momento, deixa de existir um "engenheiro que estuda sobre kabbalah", um "médico que frequenta a maçonaria", uma "arquiteta que lê sobre rosacruz", uma "administradora que gosta de espiritualidade" e passa a existir seres únicos cuja existência é inteiramente sagrada.

O ato de comer um prato de comida, de beber um copo de água, de avaliar um projeto, de desenhar uma planilha, de dormir, de trabalhar e dedicar sua vida ao divino se tornam uma coisa apenas. Não há mais nada feito sem consciência. Todas as ações do magista a partir deste Casamento Imperial tornam-se conscientes e sagradas.

O mesmo princípio pode ser aplicado a um casamento entre duas pessoas. Cada parte desta união agora se torna um conjunto muito maior do que as partes separadas, em uma oitava mais alta do casamento Alquímico visto em SAMEKH

As Quatro Portas da Alquimia, por Ann Mcoy. Podemos perceber que são justamente os 4 Caminhos que atravessam o Abismo: CHET (Câncer), ZAYIN (Gêmeos), VAV (Touro) e HEH (Áries). O Quinto Caminho, GIMMEL, a Sacerdotisa, único Caminho que atravessa DAATH, representa o Portal da SOMBRA na Alquimia.

DALETH



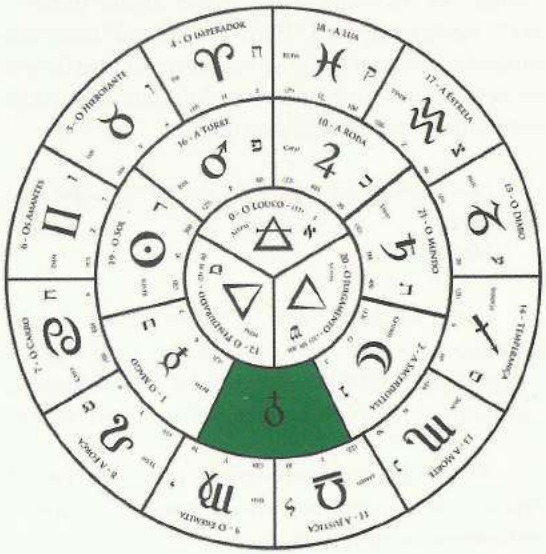
Título: A Esposa.
Inteligência: Inteligência Iluminadora.
Posição: Une as Esferas Hochma a Binah.
Significado: Porta.
Valor Gemátrico: 4.
Anjo: Haniel.
Qliphoth: Dagdagiel.
Runa: Berkana
Cor: Verde.
Incenso: Sândalo.
Animais: Pomba, Leopardo, Lince.
Seres lendários: Succubi
Pedras: Esmeralda, Turquesa.
Plantas: Rosa, Trevo, Myrtle.
Árvore: Pinheiro.
Correlação: Vênus.
Arcano do Tarot: A Imperatriz.
Correspondência no corpo humano: Genitais
Doenças: Doenças Venéreas.
Poderes: Filtros de Amor e Poções de Amor, Aamarrações.
Símbolos: Cinturão (girdle).
Rituais: Procura da Grande Mãe, Ativação da Energia Criativa.

Descrição

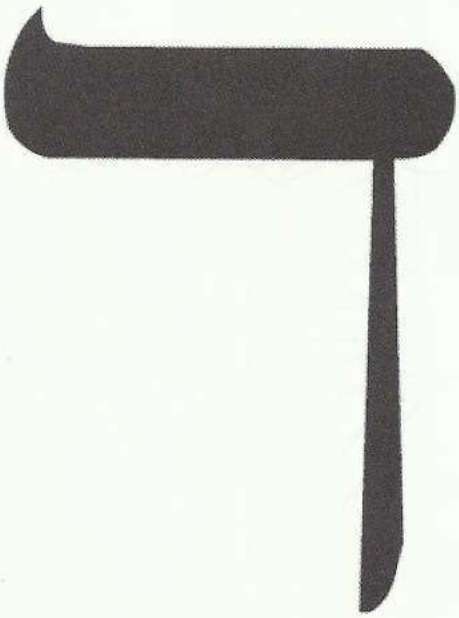
O 14° Caminho é a INTELIGÊNCIA ILUMINADORA ou LUMINOSA, porque é Aquele brilhante fundador das ideias ocultas e fundamentais da santidade e seus estados preparatórios.

No 14° Caminho nós encontramos a união do princípio fecundante masculino HOCHMA e o princípio receptivo feminino BINAH primordiais que resultam na manifestação do Universo.

Nós vemos neste Caminho que o arquétipo da polaridade figurado pelas Imagens Mágicas das duas Esferas: uma figura masculina com barba, de Hochma e uma mulher madura de Binah. São as imagens de seres adultos, já vividas com todas as experiências realizadas. São denominados *Abba* e *Ama*. Nestas duas Esferas se encontram as origens de toda a Força Vital nos seus Aspectos Criadores.



Tudo no Universo manifestado está estruturado no princípio da estimulação da potencialidade YIN pelo princípio dinâmico; é o Princípio Feminino fecundado pelo Masculino cuja energia é derivada da fonte de toda a força, de Kether. E é esta mesma força vital que vibra nos seres vivos que deveria fluir como o sangue nas veias, equilibrado como fazem os glóbulos vermelhos e brancos. É o princípio arquetípico da sexualidade que deveria ser entendida e não desvirtuada com tabus vitorianos que resultaram em absurdas taras e aberrações. Esta degeneração é simbolizada pela expressão bíblica "a cabeça da serpente" que será pisoteada pela mulher.



Daleth é desenhado na forma de uma pessoa humilde, se curvando para receber algum presente. Daleth também significa "Porta" ou "Portal" no sentido da maneira pela qual se é possível atravessar uma barreira que separa dois ambientes ou dois mundos. Assim entendemos a parábola bíblica que diz:

"Bem-aventurados os humildes de espírito, porque deles é o reino dos céus"
Mateus 5:3

Com relação a Binah, o Texto Yetzirático nos dá a imagem da *Mãe da Fé* cuja filha é a Fé Nascida da Compreensão, resultado consciente das experiências para a Luz do Espírito e não como fruto de processos mentais.

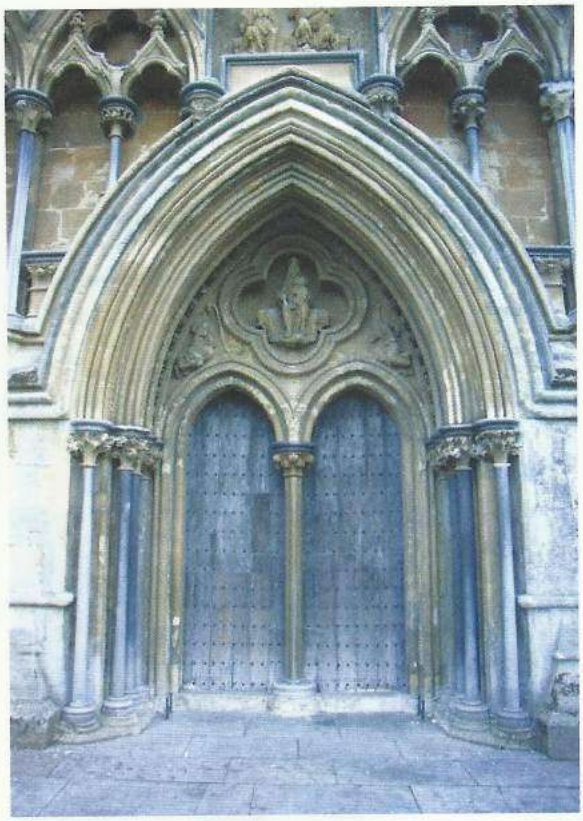
A Inteligência Iluminadora é, pois, a Luz do Espírito e todos os que são para ela iluminados se tornam fundamentalmente modificados.

A *Filha dos Poderosos Unos* é a Forma no seu aspecto receptivo; os Unos Poderosos (Binah e Hochma) são os dois princípios criativos da manifestação, a força é a forma arquetípica.

O Arcano III, a Imperatriz, retrata a figura da mulher majestosa, usando uma rica vestimenta e com o porte de rainha. Está coroada por doze estrelas. Ao seu lado , um escudo com o símbolo de vênus e em uma das mãos um cetro coroado com o Orbe Dourado. Aos seus pés, encontramos uma vasta vegetação.

Em outras versões do Tarot, a Imperatriz se aparece alada. O trono está ao ar livre, na natureza, evocando a imagem de Isis da Natureza. A Lua se relaciona com a matéria, o Reino inferior da Criação. As doze estrelas se relacionam com o Zodíaco, o chakra mundano de Hochma.

A Natureza em sim retrata a ideia das leis naturais de fecundidade e abundância. A águia é um pássaro que se afirma ter a capacidade para olhar diretamente ao sol sem ofuscar-se, podendo realizar vôos altíssimos; é o símbolo de majestade e movimento.



As portas principais das catedrais construídas sob os preceitos dos grandes construtores e alquimistas da Antiguidade sempre representaram a vagina da mãe-terra, da qual todos nós nascemos e um dia retornaremos.

A letra Daleth quer dizer Porta. Simbolicamente representa os seios, tudo aquilo é abundante e nutritivo. Esotericamente encarna o quatenário Universal, a fonte de toda a existência. A chave que abre a porta da Iluminação e do Amor.

"Na verdade, na verdade vos digo que aquele que não entra pela porta no curral das ovelhas, mas sobe por outra parte, é ladrão e salteador.

Aquele, porém, que entra pela porta é o pastor das ovelhas.

A este o porteiro abre, e as ovelhas ouvem a sua voz, e chama pelo nome às suas ovelhas, e as traz para fora.

E, quando tira para fora as suas ovelhas, vai adiante delas, e as ovelhas o seguem, porque conhecem a sua voz".

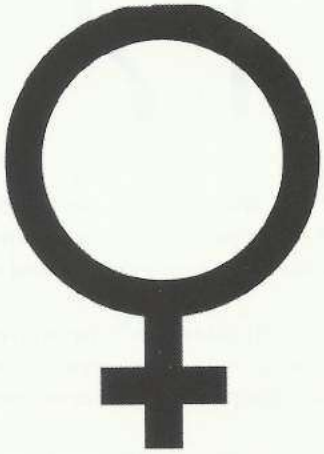
João 10:1-4

O estado de consciência alcançado neste Caminho é intraduzível para a mente comum. As palavras para expressar esse estado de êxtase espiritual são os mesmos aplicáveis para os amantes nos seus casamentos.

No Cântico dos Cânticos de Salomão, nós achamos a concepção da polaridade do matrimônio divino, enquanto expressando o estado de exaltação que acompanha à experiência cósmica; não se trata de amor puramente físico do ponto de vista humano. Esse amor, no seu mais puro e alto grau de perfeição, que é representado neste Caminho, a União espiritual desses Unos Poderosos.

O 14º Caminho encarna o mistério do sexo que, quando é compreendido em seu significado total, traz a Iluminação e com ela a Imortalidade.

Um dos atributos da posse da consciência cósmica é a Sabedoria que tem em Hochma sua representação arquetípica, conectado ao Entendimento e compreensão desta natureza em Binah.



O Símbolo Planetário de Vênus como um grande útero que gestará todo o Universo. Compreendendo a geometria deste símbolo é possível compreender toda a geometria da Árvore da Vida.

O significado espiritual deste Caminho está expressado pelas virtudes e qualidades superiores de Vênus que é um planeta que simboliza um fator de união, harmonização, fusão e abandono incondicional ao ser amado.

Observe como Arthur Waite, apesar de estar proibido de divulgar este tipo de conhecimento para não-iniciados, coloca o símbolo de Vênus no coração aos pés do trono da Sacerdotisa em seu Arcano do tarot.

A Passagem pelo Portal de DALETH

DALETH é considerado o *Caminho da Imperatriz*. Todos nós passamos pelo portal de Daleth assim que somos concebidos neste mundo. Passamos novamente quando nascemos e ultrapassamos este portal váras vezes em nossa vida; todas as vezes que adentramos uma fase mais avançada em nossos estudos.

Os Mistérios de Daleth

No misticismo judaico, a letra Daleth é soletrada DALETH-LAMED-TAV, o que na Cabalá representa a ideia do Portal que conduz à Ascensão da alma. Ao atravessar a porta do coração para Deus (Daleth), o discípulo estabelece um padrão de devoção e treinamento que o eleva (Lamed) até que o resultado seja a prosperidade e o cruzamento até o Reino (Tav).

ד ל ת

A ideia de que devemos ser humildes nesta vida pois, ao cruzarmos a porta e nos depararmos na encruzilhada das almas, nosso destino final será o Céu.

A noção da "porta estreita" e rígida do treinamento de Lamed para a vida monástica e humilde dos verdadeiros devotos pode ser vista nestes verbetes:

"Entrai pela porta estreita; porque larga é a porta, e espaçoso o caminho que conduz à perdição, e muitos são os que entram por ela; E porque estreita é a porta, e apertado o caminho que leva à vida, e poucos há que a encontrem".

Mateus 7:13,14

Ao analisarmos pelo ponto de vista do Hermetismo, entendemos que, uma vez descoberta nossa Verdadeira Vontade, nossas "escolhas" diminuem... por exemplo, se uma pessoa descobriu que sua Verdadeira Vontade é trabalhar com música ou com arte, para ela, não há uma "escolha" em um emprego que não seja aquele que seu coração ditou, por maiores que sejam as dificuldades enfrentadas.

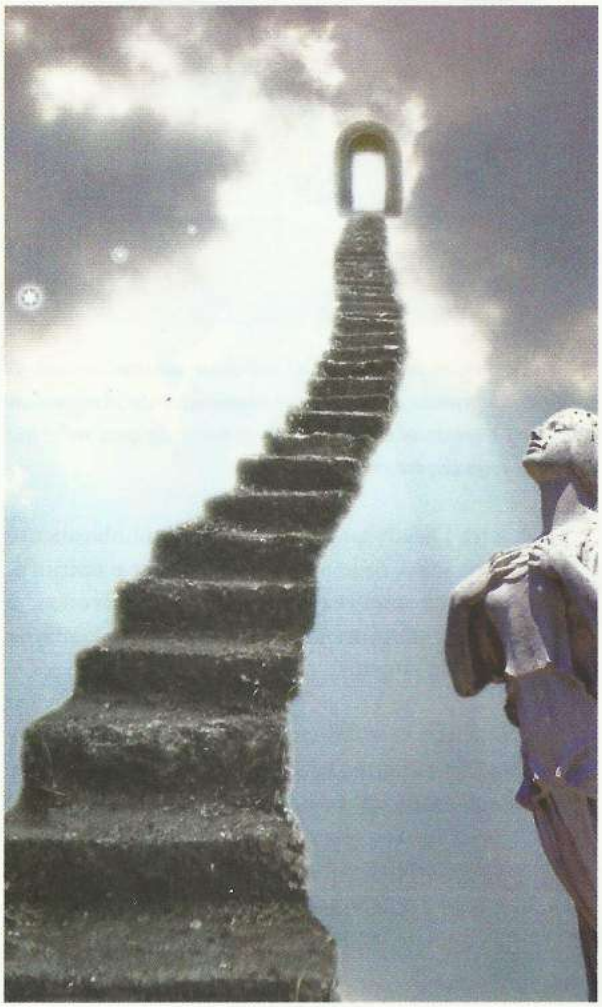
A vida profana poderia oferecer uma "porta grande", como um emprego que não tenha absolutamente nada a ver com sua Verdadeira Vontade, mas que pague todas as contas e dê um conforto material. A porta larga, porém, não trará a felicidade que a escolha de trabalhar com aquilo que se ama trará, daí a parábola da porta estreita e da porta larga. Quanto mais trabalhamos nossas verdades, menos escolhas temos na vida, pois todas as outras escolhas podem ser descartadas.

Até chegarmos ao Arquétipo do Mago, que não tem nenhuma escolha a não ser o Sucesso. Aleister Crowley colocou como palavra de teste:

"*Sucesso é tua prova*".

O Mago, ao aceitar o desafio, não tem outra opção a não ser ter sucesso em seu empreendimento. A única maneira disto não funcionar é não estar relacionada com sua Essência ou Verdade.

"Sucesso" não é ficar milionário; isto é completamente irrelevante para a Verdadeira Vontade. Ser famoso ou ter dinheiro também são apenas meios e ferramentas de se chegar a um fim.



A Stairway to Heaven

DALETH também representa o trabalho árduo e contínuo do Mago em direção à Grande Obra. A "Escadaria para os Céus" é longa e estreita... e qualquer passo em falso fará com que o demônio do Ego chamado Chorozon arraste o mago para dentro do Abismo.

O Mistério da Criação

DALETH é a porta de entrada para qualquer tipo de concepção que consigamos imaginar. Para tentar explicar para vocês, farei um exemplo bem mundano:

"O que você pode jantar amanhã?"

Parece uma pergunta simples e eu sempre a faço em meus cursos. Qual você imagina que seria a resposta de Hochma?

Hochma responderia que pode ser qualquer prato de qualquer cardápio de qualquer restaurante, padaria, boteco ou estabelecimento comercial que venda comida na cidade onde você mora... mas não paremos por ai... você pode pegar um carro e rodar até chegar a qualquer cidade próxima de onde você mora, então devemos incluir todos os pratos de todos os cardápios de todos os locais que você conseguiria alcançar até amanhã a noite. Poderíamos pegar um avião e viajar para locais bem distantes, então amplie estes cardápios e restaurantes até o limite que você poderia viajar (Hochma ignora completamente a questão de dinheiro, recursos e tempo, lembre-se disso! Esta possibilidade será discutida lá embaixo na Esfera de GEBURAH).

Terminou? Ainda não. Hochma te dará ainda a possibilidade de passar em qualquer supermercado ou loja de produtos, baixar qualquer receita de prato na internet, comprar os ingredientes e preparar este prato, ou visitar qualquer um de seus amigos que saiba preparar qualquer uma destas receitas...

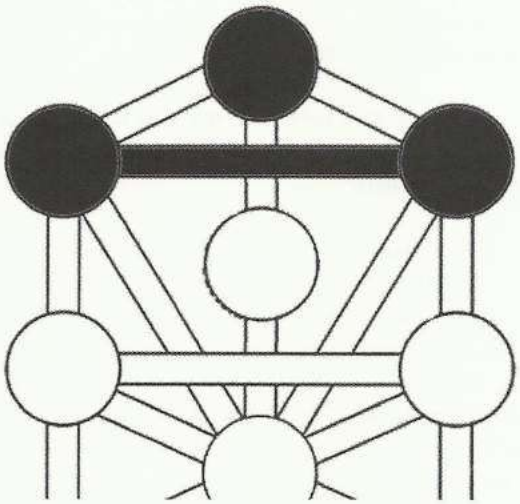
E onde está o funil? Por que não ficamos loucos com a quantidade inimaginável de possibilidades a cada dia de nossas vidas?

Daleth faz esta porta estreita. Em primeiro lugar, apesar de Hochma dar esta infinidade de possibilidades, você jamais irá pensar em ir jantar em um restaurante que você não saiba que exista! BINAH é o limite de nossa realidade e Cheth a CERCA que limita nossos conhecimentos. Repetindo: Você jamais irá pensar em jantar em um local que você não saiba que exista. Para que esta possibilidade apareça no seu universo, ela primeiro precisa passar pela porta de DALETH para que você saiba que aquela possibilidade é uma possibilidade!

Pense agora em todos os restaurantes que você conhece, sabe que existe, todos os pratos e receitas que você conhece e sabe que existem e compare com a realidade dos pratos totais que existem no mundo de possibilidades de Hochma. Quase nada, certo?

Alan Moore comparou a chegada do oceano de Hochma através de Daleth nas praias de Binah e diz que nossa consciência é a espuma rasa que as ondas do mar fazem, em comparação com todo o Oceano...

Para o Oceano de Hochma, toda a sua vida e tudo o que você conhece e ainda vai conhecer em sua existência pode ser representado por aquela espuminha ali na ponta daquela onda.



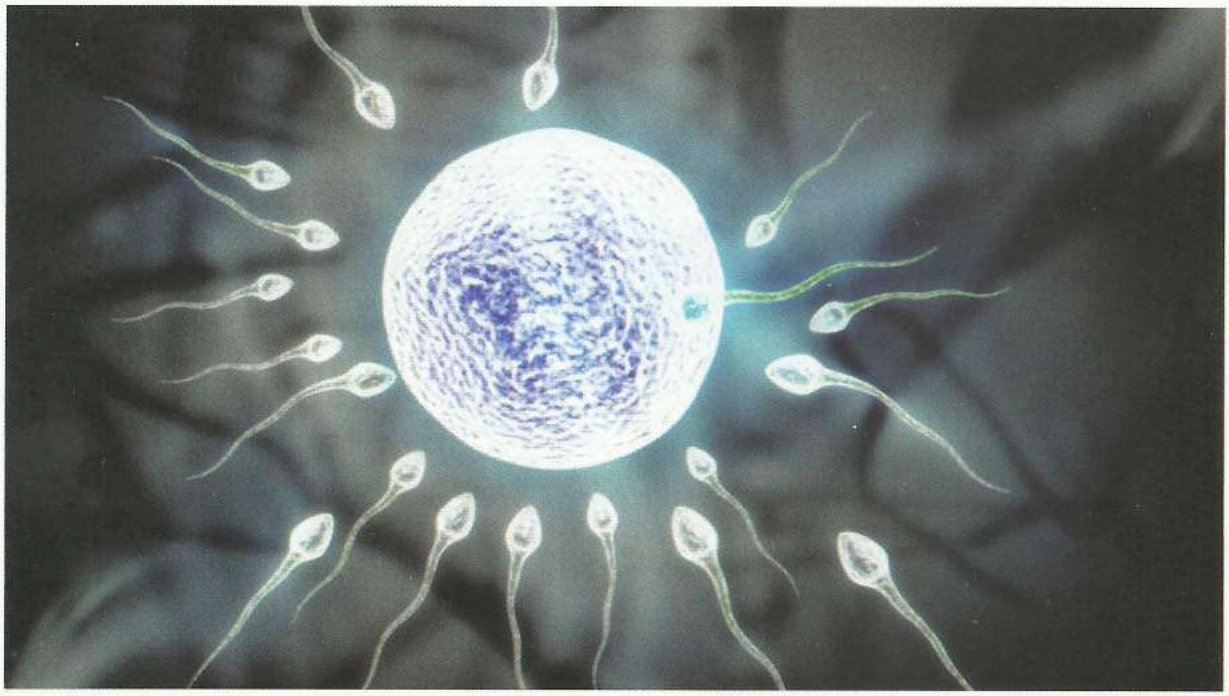
DALETH, então, atua como a "porta estreita" que limitará nossas possibilidades ao campo das coisas que sabemos que existem. Sem ele, simplesmente não teríamos como compreender a totalidade do Universo que nos cerca sem ficarmos completamente insanos.

Mais interessante ainda é juntarmos este conceito de Daleth com a ideia representada por HEH como "janela" de onde podemos vislumbrar nuances e fagulhas de Hochma, trazendo-as para dentro de nossa Cerca. Estamos presos e limitados em BINAH por tudo aquilo que sabemos que existe. Às vezes, artistas, magos, videntes e visionários conseguem ter vislumbres de coisas que ainda não existem, mas que algum dia podem vir a existir em nossa realidade.

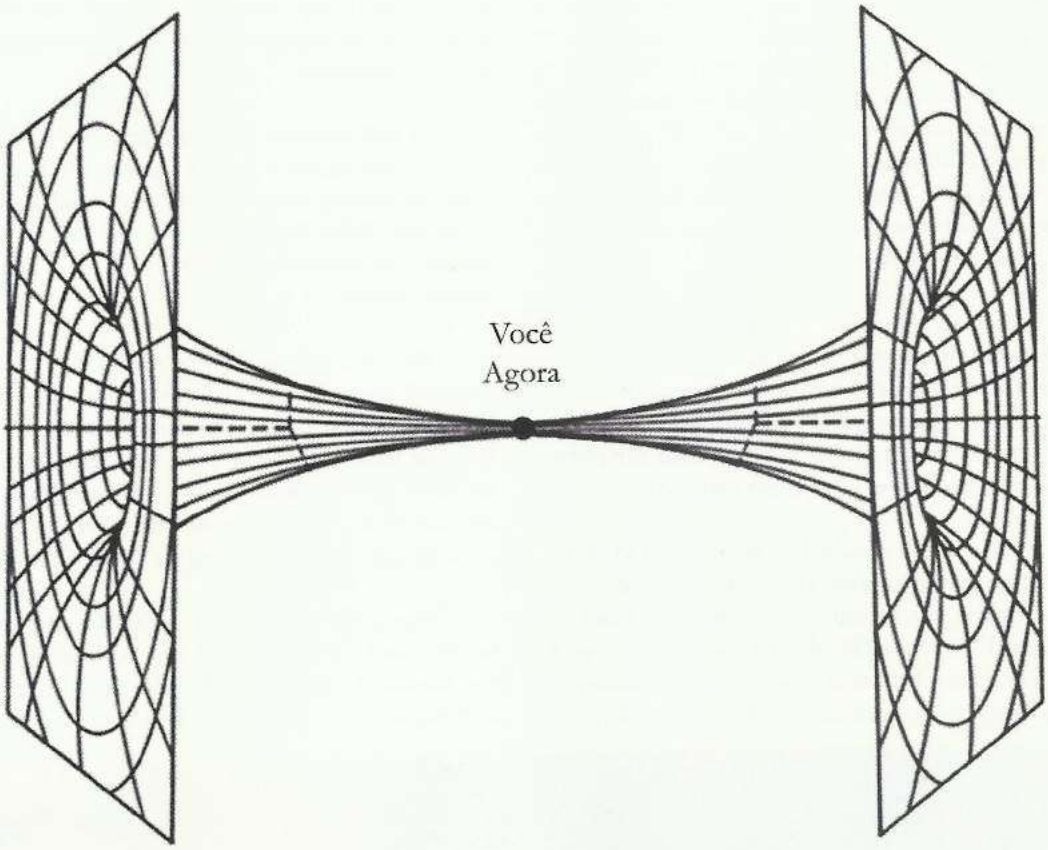
Este Caminho representa, sem dúvida, o maior salto de quantidade de conhecimento e discrepância entre o que sabemos e o que não sabemos de toda a Árvore da Vida. Quando olhamos metaforicamente "para cima" na Árvore e observamos DAATH como o Abismo; como a fronteira entre duas realidades, vislumbramos nossos próprios limites, pois jamais conseguiremos compreender algo que não Entendemos (e explicado mais uma vez o nome hermético de Binah: ENTENDIMENTO).

Da mesma forma, quando olhamos para o passado, vemos uma infinidade de possibilidades que miraculosamente se colocaram em movimentação para que você pudesse estar aqui hoje lendo este livro. Qualquer desvio mínimo no tecido da realidade seria suficiente para que você não existisse, para que eu não existisse ou para que este livro não existisse.

Basta pensar que você tem 2 pais biológicos, 4 avós, 8 bisavós, 16 trisavós, 32 tetravós, 64 pentavós, 128 hexavós, 256 heptavós, 512 octavós, 1024 nonavós e 2048 decavós. Imagine que, para você estar aqui hoje, o destino de cada uma dessas 2048 pessoas (e as que vieram antes delas) teve de ser exatamente da maneira que foi. Uma dor de barriga na hora errada, um encontro que



Dentre todas as possibilidades de cromossomos que seu pai carregava com ele, apenas uma cruzou o portal do reino das possibilidades para o reino do real. Você já imaginou que se fosse o espermatozóide da direita que tivesse fecundado sua mãe, você poderia ser uma pessoa do sexo oposto? E toda a sua vida teria sido diferente...



não ocorresse, uma resposta torta na hora errada, uma decisão de mudar de cidade, emprego ou vizinhança, uma passagem perdida e sua realidade não seria a sua realidade hoje.

Agora juntando estas duas noções; de que o futuro traz uma infinidade de escolhas possíveis e imagináveis e que o passado chegou até este ponto de singularidade através de inúmeras escolhas e decisões, temos um único ponto de aqui-e-agora que é a sua consciência do presente dentro da sexta dimensão de Hochma.

Humildade diante do Infinito

DALETH também representa o conceito de Humildade. Para nós, ocidentais, é extremamente esquisito buscar qualquer tipo de semelhança entre as palavras "porta" e "humildade", pois não estamos acostumados com um alfabeto de ideias e conceitos.

Mas observando as anotações acima, sobre o que seria todo o conceito mais amplo de "janela" dentro da infinidade do universo, fica fácil de explicar o por quê desta palavras hebraica estar relacionada com o conceito de Humildade.

Humildade é a qualidade de quem age com simplicidade, uma característica das pessoas que sabem assumir as suas responsabilidades, sem arrogância, prepotência ou soberba.

Em teoria, a humildade é tida como uma qualidade bastante positiva e benéfica, onde ninguém é pior ou melhor do que os outros, estando todos no mesmo nível de dignidade, de cordialidade, respeito, simplicidade e honestidade.

A humildade é um sentimento de extrema importância, porque faz a pessoa reconhecer suas próprias limitações, com modéstia e ausência de orgulho.

Também é comum o ato de "pedir humildade", isso quer dizer, solicitar para que alguém ou um determinado grupo haja de modo mais modesto, simpático e acessível com outras pessoas ou situações.

Etimologicamente, a origem da palavra humildade está no latim humilitas, que significa "*aquele que faz o que é necessário ser feito*". Humildade é a principal virtude da Esfera da LUA.

Eis a serva de Deus. Esta escultura é a primeira das três imagens que demonstram exemplos de humildade (a virtude oposta à soberba, que se purga neste primeiro círculo do Purgatório). A imagem reflete a humildade de Maria ao aceitar ser a mãe de Cristo. A inscrição, que no original aparece em latim: Ecce ancilla Dei, tem origem na Bíblia (Lucas 1:38) onde Maria aceita sua missão divina: "Disse, então, Maria: Eu sou a serva do Senhor. Cumpra-se em mim segundo a tua palavra. E o anjo ausentou-se dela."

- Canto X - Divina Comédia.

Uma pessoa humilde é a que não tem nenhum problema em admitir sua pequenez diante do Universo; que reconhecer ser apenas um pequeno ponto no tecido do tempo e do espaço e que sabe o seu lugar no Universo. Não tem absolutamente nada a ver com ser pobre, ignorante ou desprovido de posses materiais.

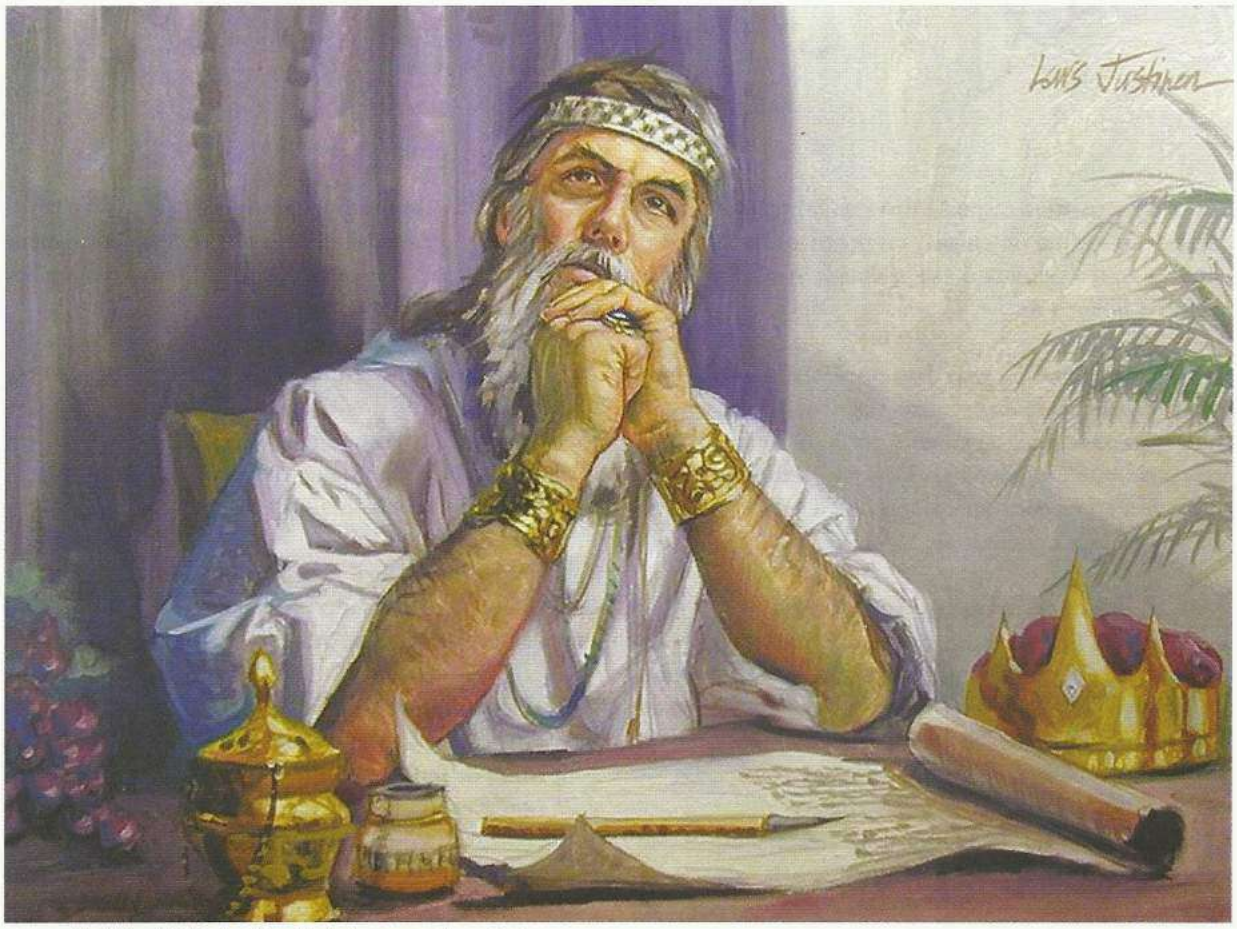
Humildade, através do desenho da letra DALETH, representa a pessoa curvada em reverencia a algo maior que si. Alguém reverenciando a natureza e a beleza da imensidão do Cosmos. Daleth também evoca o respeito e reverência pela Natureza e pelos ciclos naturais, e a posição real do homem dentro do Planeta. Entende sua colocação com os outros animais e com os outros seres humanos, bem como a relação do homem com os quatro Elementos.

O Rei David e a Humildade

A vida de Davi é particularmente relevante para a cultura judaica, cristã e islâmica. No judaísmo, Davi, ou *Melekh David* (Rei Davi), é o rei de Israel e do povo judaico; um descendente direto seu será o *Mashiach*, o Ungido Judaico.

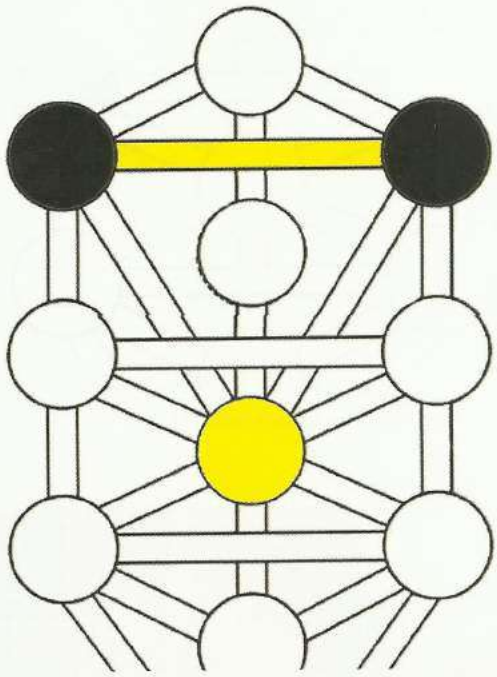
No cristianismo, Davi é mencionado como um ancestral do pai adotivo de Jesus, José, e no islamismo é conhecido como Daud, um profeta e rei de uma nação. Filho de Jessé, da tribo de Judá, teria nascido na cidade de Belém e se destacado na luta dos israelitas contra os filisteus. Tornou-se rei, sucedendo a Saul e conquistou Jerusalém, tornando-a a capital do Reino Unido de Israel.

David viveu por volta de 1000 AC., e foi o terceiro rei de Israel, sucedendo a Isboset, filho do rei Saul. Sua história é relatada em detalhes em I Samuel 16:11 e II Samuel 1:1. Foi um rei popular e o personagem



Rei David (Dalet-Vav-Dalet) escrevendo os Salmos.

do Antigo Testamento que mais vezes é mencionado na Bíblia. Caçula, ele foi o oitavo filho de Jessé, um habitante de Belém. O seu pai parece ter sido um homem de situação modesta. O nome da sua mãe não se encontra registrado, mas costuma-se atribuir a ela o nome de Nahash. Quanto à sua aparência, sabe-se apenas que tinha cabelos ruivos e formoso semblante. (I Samuel 16:12).



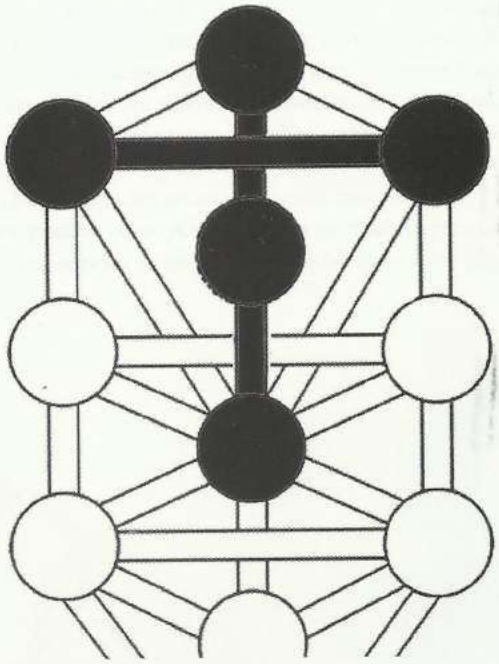
A Humildade como a virtude principal daquele que deseja passar pela Porta do Paraíso.

Na narrativa bíblica, David é descrito inicialmente como um excelente pastor de ovelhas e tocador de harpa na corte do rei Saul, mas ganha notoriedade ao matar em combate o gigante guerreiro filisteu Golias, ganhando o direito de se casar com uma das filhas do rei. Depois da morte de Saul, Davi governou a tribo de Judá, enquanto o filho de Saul, Isboset, governou o resto de Israel. Com a morte de Isboset, Davi foi proclamado rei das doze tribos de Israel e seu reinado marcou uma mudança na realidade do povo hebreu: de uma confederação de tribos, transformou-se em uma nação solidamente estabelecida. Ele transferiu a capital de Hebron para Jerusalém, e tornou-a o centro religioso dos israelitas, trazendo a Arca da Aliança.

Expandiu os territórios sobre os quais governou e trouxe prosperidade a Israel. Seus últimos anos foram abalados por rebeliões lideradas por seus filhos e rivalidades familiares na corte.

Deus concedeu, de acordo com a Bíblia, que a monarquia israelita e judaica viria da sua linha de descendentes. O Judaísmo ortodoxo acredita que o Ungido será um descendente do Rei Davi. O Novo Testamento qualifica Jesus como seu legítimo descendente (Mateus 1), quer por uma descendência legal – era filho adotivo de José, o Carpinteiro, da tribo de Davi – quer por descendência sanguínea, já que era filho de Maria (Lucas 2) que, assim como o marido, fora recensear-se em Belém, terra de seu ancestral.

O profeta Samuel o ungiu ainda durante o reinado de Saul, causando ciúmes neste. Por isto, David viveu, até a morte de Saul, como fugitivo e exilado.



Gemol Dallin (Seja generoso com os pobres)

Desta relação entre o Christos (TIFERET), a Humildade (Dalet) e a Porta (DAATH muitas vezes é representado como a *Porta da Alma*, os cabalistas entendem uma estreita relação mágica entre as letras GIMMEL e DALETH.

No Tarot é fácil entender a relação entre a Sacerdotisa e a Imperatriz, pois em muitos baralhos estas imagens são facilmente confundidas, com elementos da Sacerdotisa (pisando sobre a lua, segurando um livro) são transferidas para a Imperatriz.

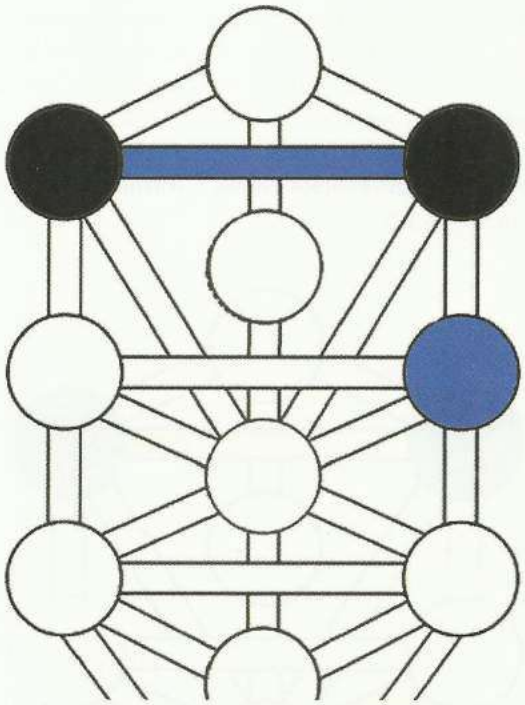
A Generosidade do Universo para com o Humilde deve ser sempre refletida naquele que dispõe de posses materiais em relação a seus irmãos mais pobres.

A Generosidade

DALETH, como aspectos simbólicos da "Mãe Natureza", é uma das energias mais prósperas do Universo. Da mesma maneira que Deus e o Universo provém para aqueles que pedem, CHESED é o Rei generoso que dispõe de seus tesouros para cuidar de seu Reino. Sem a caridade de Chesed, não haveria a bondade de Gemol Dallin.

CHESED se soletra Cheth-Samekh-Daleth. Observando a estrutura do "Rei Planejador" que é a principal atribuição arquetípica de Chesed, temos CHET (a cerca, indicando os limites do Reino e das atribuições do Rei), SAMEKH (o casamento alquímico, o equilíbrio de todas as forças da Árvore da Vida) e DALETH (as portas abertas para receber convidados e para expandir ainda mais o reino). A própria construção da palavra Chesed remete a ideia de um Reino cercado, próspero e em equilíbrio que, mantendo-se assim, está com as portas abertas para ajudar a todos os necessitados.

Mas somente colocando a casa em equilíbrio é que esta prosperidade se manifesta. De nada adianta estar orgulhoso e voltado para dentro de si mesmo, com as



Daleth é a letra final da palavra CHESED.

Jesus é generoso com os pobres. Pintura representando Daleth. Note a porta presente na pintura, ao fundo da imagem.

portas do seu coração fechadas (DAL, Daleth-Lamed, significa "fraco", "pobre", "sem recursos"), ou seja, sem a última letra TAV dentro de DALETH, o Reino que deveria estar no *Axis Mundi* (Centro do Mundo, a encruzilhada de TAV) acaba ficando com as portas fechadas para a generosidade e, portanto, *Dal* (fraco).

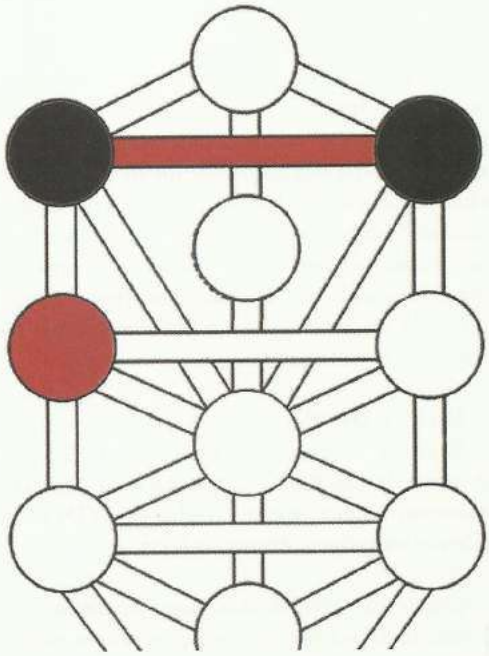
Sangue

Outra palavra importante para os Cabalistas é Dahm (Sangue). Formada pelas letras Daleth e Mem, representa a Água da Vida (Adom, "Vermelho", também possui a raiz vinda de Dahm).

Sangue é um líquido que está intimamente ligado com a vida e com a morte, sendo uma das cores mais importantes e uma das primeiras cores utilizadas nas pinturas rupestres dos seres humanos. O sacrifício dos animais para que as tribos tivessem o que comer

O Sacrifício também está relacionado ao sangue. É comum ouvirmos a expressão "*deu o sangue pela causa*" de maneira metafórica, que a pessoa trabalhou de uma maneira além da esperada, de uma maneira generosa para que o projeto fosse realizado.

O Sangue representa o RIGOR de Geburah com que nos dedicamos a uma causa, fazendo uma honrada parceria com a CARIDADE de Chesed. Sem estas



A Caridade de Geburah se encontra no Sacrifício do Rigor. Construir casas para os necessitados é uma forma de caridade, às vezes mais útil do que uma montanha de dinheiro. Colocar as mãos para trabalhar é uma forma de Caridade também!

"Out, Dahm Spot, Out, I Say!" - Uma das falas mais famosas de Lady McBeth, de Shakespeare, diz respeito a mancha de sangue ("spot" é "mancha" em inglês). Dahm virou Dammed e acabou se tornando uma "curse word" (palavrão) relacionando "sangrento" a "amaldiçoado" para xingar alguma situação.

duas partes da balança em equilíbrio, não encontramos equilíbrio em nosso Reino.

Se passarmos este raciocínio para a organização de uma Escola Iniciática, de um Capítulo Demolay, de uma Loja Maçônica ou de qualquer outra agremiação, podemos entender que há dois jeitos de se ajudar: seja com trabalho e esforço, seja com dinheiro e recursos. Por esta razão é comum permitir que membros em dificuldade possam colaborar com a organização de alguma outra maneira: realizando um trabalho, construindo alguma coisa ou até mesmo fazendo o trabalho braçal. Todo tipo de ajuda é necessário.

Daath e Daleth

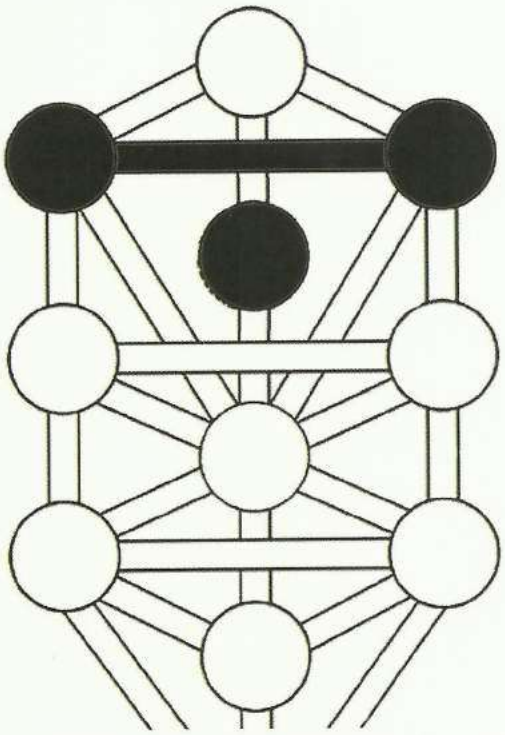
Daath é escrito com Daleth-Ayin-Tav. Pela combinação de suas letras, vemos que é um Portal para o Conhecimento de si mesmo, o olhar de AYIN voltado para dentro da própria Árvore da Vida.

Daath é a "*Porta de volta para o Jardim do Éden*". O Conhecimento é uma porta de duas vias, ele pode ser usado para o bem ou para o mal. Conhecimento sem Consciência pode gerar todo tipo de Qlipoth (as Cascas da Árvore da Morte). Conhecimento é Poder, e deve ser utilizado com Sabedoria e Responsabilidade não por acaso, palavras chaves quando estudamos Hochma e Binah.

O Portal de DAATH sempre estará entre a SABEDORIA de Hochma e o ENTENDIMENTO de Binah. Durante nossas vidas, aprendemos um monte de coisas diferentes; ou melhor, somos expostos a inúmeras oportunidades de aprendizado e de adquirir sabedoria durante nossas vidas, porém, somente absorvemos aquilo que conseguimos compreender através de VAV como sendo nossa verdade, o restante acaba caindo no Abismo Simbólico de DAATH. O que entendemos anexamos a cerca de CHETH que define os limites do nosso conhecimento e, assim, conseguimos progressivamente expandir nossa Consciência.

Infelizmente, no mundo de hoje, o Conhecimento veio muito mais acelerado do que a expansão de consciência, um dos motivos pelos quais a indústria de armas e da morte é de longe a que mais recebe investimentos no Mundo. Alguns dias de orçamento do exército ao redor do planeta seriam suficientes para prover educação completa e de qualidade por 22 anos para todas as crianças do mundo.

Adão e Eva expulsos do Paraíso, de Aleksandr Volkov (1950)



DAATH está localizado logo abaixo de DALETH no diagrama da Árvore da Vida. Para nós que estamos em MALKUTH, Daath é visto como o Portal que divide os Reinos do Espiritual e do Mental e só pode ser atravessado após o desencarne.

O Arcano da Imperatriz

Constantino K Riemma escreve "*O arcano da Imperatriz, adornada com os símbolos atribuídos à feminilidade triunfante, relaciona-se a um amplo repertório de imagens:*

Ela é a Madona cristã, a esposa do rei ou mãe do herói; a deusa primordial de todos os ritos matriarcais; as quatro damas do baralho.

Sobre a figura da Imperatriz parece ser mais importante considerar a sua localização no Tarô (como a terceira da série) e a sua relação com outras figuras do que o seu simbolismo individual, já que o caráter difuso da carta torna sua amplitude inesgotável. Assim, será interessante recapitular tudo que foi escrito sobre o simbolismo do três e a ordem do ternário, bem como às variadas significações atribuídas às damas dos Arcanos Menores.

Na versão de Wirth, a Imperatriz aparece aureolada por doze estrelas, das quais somente nove são visíveis: é evidente o duplo sentido alegórico desta representação em sua referência simultânea aos signos do Zodíaco e ao período da gestação. Como o 9 é também representação da inteligência, no momento da sua maturidade, é possível associar os atributos centrais do Arcano III: feminilidade-experiência-sabedoria.

Relacionada em todas as cosmogonias ao simbolismo lunar e à face oculta do conhecimento (Sacerdotisa), a mulher admite também um período solar (Imperatriz), do qual há correspondências nas organizações culturais mais remotas da humanidade.

Do ponto de vista matriarcal, a Imperatriz não é ainda a Eva protagonista do pecado e da queda, mas a que aparece em certas tradições talmúdicas: a fundadora, que reencontra Adão depois de trezentos anos de separação; a que aniquila Lilit – a rival estéril e luxuriosa – para organizar junto ao primeiro pai a família dos homens.

Alguns comentaristas do Islã veem nesta Eva triunfante do adultério a representação da passagem das sociedades anárquicas ao princípio de ordem dos tempos históricos. Seu túmulo mítico se localiza em Djeda ou Djidda, às margens do mar Vermelho e próximo da montanha sagrada de Arafat, onde o teria ocorrido seu reencontro com Adão, para formar o casal primordial.

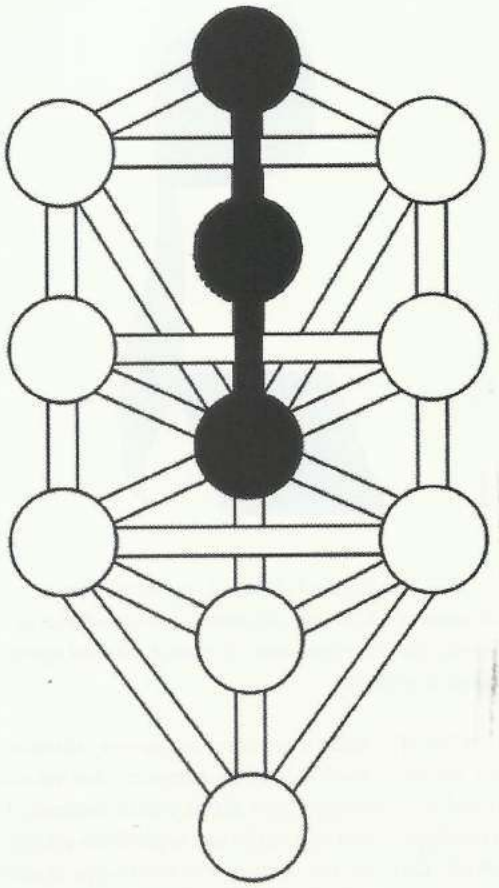
A Imperatriz, finalmente, é símbolo da palavra e representa o envoltório material do corpo, seus órgãos e suas funções. Ouspensky a imagina repousando sobre um trono de luz, bela e fecunda, em meio à interminável primavera".

A Imperatriz no tarot sempre terá um papel de mãe cuidadora; de energia geradora, associada à deusas da natureza, de colheitas e de crescimento. Sua função, como Senhora das quatro rainhas, é organizar toda a energia Yin da Árvore da Vida Pessoal de cada indivíduo.

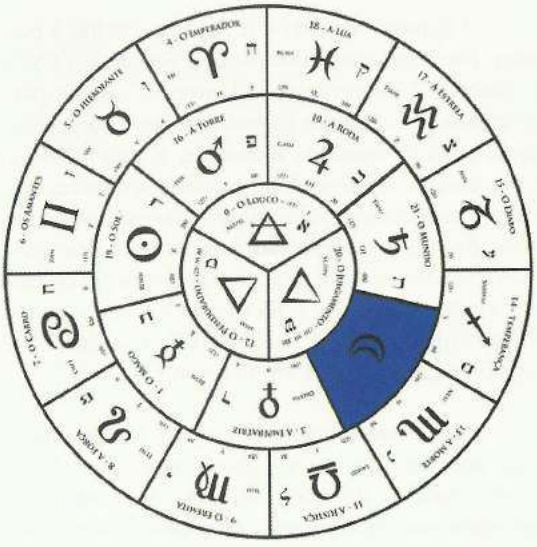
E, de qualquer maneira, todos nós precisamos de uma mãe para poder cruzar o "portal de carne" e nascer encarnados em Malkuth, não é mesmo?

Diversas versões do Arcano III, a Imperatriz. Em alguns tarots pode-se observar que as Asas atrás da Imperatriz (resquício da deusa grega Nike) foram se tornando cortinas dentro da sala do trono.

Gimmel



Título: A Virgem.
Inteligência: Inteligência de Unicidade.
Posição: Une as Esferas Kether a Tiferet.
Significado: Camelo.
Valor Gemátrico: 3.
Anjo: Gabriel.
Qliphoth: Gargophias.
Runa: Uruz.
Cor: Azul.
Incenso: Cânfora.
Animais: Cachorro, Camelo.
Seres lendários: Lemures, Fantasmas.
Pedras: Pérola, Moonstone.
Plantas: Hazel, Buttercup, Bay.
Árvore: Alder.
Correlação: Lua.
Arcano do Tarot: A Sacerdotisa .
Correspondência no corpo: Sistema Linfático.
Doenças: Desordens Menstruais.
Poderes: *Clairvoyance*, Controle de Sonhos, Adivinhações.
Símbolos: Arco e Flecha, Bola de Cristal, Espelho Mágico, Livro dos Sonhos.
Rituais: Enxergar Através do Véu, Conhecer os Mistérios.



Descrição

O 13° Caminho é chamado a INTELIGÊNCIA DE UNICIDADE e é assim chamado porque ele é a Essência da Glória e a consumação da Verdade das coisas Espirituais Individuais.

Este é o Caminho da Iniciação que é simbolizado pelo cetro de Mercúrio que mostra o dilema do Caminho do Meio, o mais árduo e doloroso. Mas concede a oportunidade ao aspirante de realizá-lo em menos tempo, enquanto a maior parte da humanidade estará a milhões de anos para consegui-lo.

O propósito de todo o ocultista é realizar a união com seu Eu Superior. O ocultismo não é um fim em si mesmo, como também uma Universidade tão pouco o é, senão um meio de formar uma pessoa para o serviço da coletividade, a Hierarquia Divina e a Deus.

O conhecimento sempre desenvolve poderes especiais. Mas não se deve objetivar essas capacidades latentes em cada ser humano; estas surgem como uma consequência lógica e natural da evolução espiritual.

A Forma da letra GIMMEL representa "um pé", ou o ato de caminhar; de avançar; de evoluir; de movimentar-se de algo provisório para algo permanente. A ideia de Gimmel representa o processo de evolução.

O ocultista, além de sofrer as pressões do mundo físico, também está sujeito às pressões dos mundos internos que são muito mais sérios e mais intensos. Por isso é indispensável que tenha um organismo e a mente saudável. Deve-se ter sempre em conta que o corpo humano é o Templo do Espírito Sagrado.

O Espírito Sagrado é o Aspecto Divino à parte física. Em condições cabalísticas, a Sephirah YESOD é chamada "Maquinaria do Universo", e é a parte governada pelo Espírito Sagrado. Então o corpo físico que é parte material da divindade, é então divino e nobre como o Espírito. No ocultismo a matéria física não é considerada como algo inferior; tem o seu valor, finalidade e importância. É através dele que a Individualidade adquire as experiências que possibilitam sua evolução rumo a Kether. Gimmel conecta diretamente TIFERET a KETHER. É a ligação do Sagrado Coração com a Fonte Primordial.

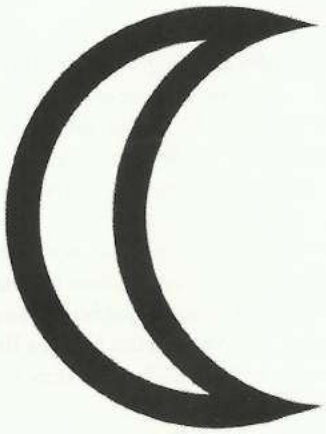
Muitos crêem que os planos são independentes, e que nada tem que ver um com o outro. Sem dúvida, a vida é uma só, do plano mais alto até o inferior, há um relacionamento perfeito. O estado de um Corpo é refletido no outro. Havendo um bom controle das emoções e pensamentos, o mago adquire controle sobre seus Corpos. Somente assim poderá enfrentar o obstáculo do 25° Caminho (SAMECK) como ao Abismo do 13° Caminho (GIMMEL) no qual se enfrenta as duas noites escuras da alma.

A Sacerdotisa. Note a ilustração do PÉ da Sacerdotisa pisando sobre a LUA, dois símbolos extremamente importantes para este Caminho.

Pelo exposto, o Magista ao seguir o caminho do Misticismo tem que estar completamente fundamentado na Forma e com todas as suas implicações, principalmente na área do relacionamento perfeito, sob todos os pontos de vista. Não se deve aventurar no ocultismo como meios de fuga, porque escapar de algo significa que se tem medo, e um dos vícios de DAATH é o Medo e a Covardia.

É a tendência das pessoas de estar isolado; racionalizando este medo pensam que se basta a si mesma. Outro hábito ruim de Daath é o orgulho que

chega ao isolamento. Debaixo deste ponto de vista o amor é o eixo que tudo une e, sem ele, como afirma o apóstolo São Paulo, "*nada sou.*" Ele ensina que o amor é principalmente "*um caminho, sobretudo, excelente.*" Obviamente não se refere às orgias sem freio, porque tudo aquilo excede a qualquer medida é uma aberração.



O significado espiritual deste caminho é determinado pela Lua que é o chakra mundano de Yesod, considerado como um reflexo de Daath, em uma espiral mais baixa.

A Lua, sendo um princípio receptivo, que indica que a Individualidade no 13ª caminho vai tornando se permeável para as emanações do Grande Um, dentro da lei dos ciclos que têm muito que ver com as leis de Ação e Polaridade cíclicas e do Fluxo e Refluxo. Dentro do esboço astrológico, a Lua expressa o princípio materno e de fecundidade, exercendo domínio inclusivo sobre a vida afetiva, como para todos os aspectos da natureza feminina. Exatamente o segundo Arcano que dá a teoria deste Caminho, mostra que na atuação há a necessidade de separar a unidade e sua polarização.

A *Sacerdotisa da Estrela Prateada*, expressão feminina neste Caminho, é o título deste arcano. Mostra o domínio em todos os planos manifestados e o conhecimento de todos os Segredos Ocultos que são adquiridos neste caminho. A Estrela Prateada se refere a *Sothis*, chakra mundano de Daath, o abismo que deve ser chegado neste Caminho. A Grande Sacerdotisa, a segunda carta do Tarô, simboliza bem o equilíbrio entre o Bem e o Mal pela vitória sobre a matéria física. Esta carta também é chamada *A Porta do Santuário.* Nela uma figura de mulher com a face velada, sentada em um cubo em frente a dois pilares, o Bem e o Mal, com um véu entre ambos. A sacerdotisa tem na cabeça uma Lua cheia entre dois chifres e, no tórax, uma cruz. Das pregas do vestido aparece parte de um livro ou um rolo de papiro e nos pés uma lua crescente. Em algumas versões o crescente está em uma coluna e o sol na outra.

Gimmel também significa "Camelo", além da idéia de "viagem" e engloba nisso todo o conceito de caminhar, peregrinar, montar uma caravana em busca de algo maior, migrar, evoluir, avançar e retornar. Nos tempos antigos, o camelo era o animal que carregava todas as mercadorias entre uma vila e outra, representando a ideia de civilização, comércio e integração entre as tribos. O "ir e retornar" até os grandes mercados está diretamente ligado à ideia do "ir e retornar" na Viagem pela Árvore da Vida, no qual a Jornada do Herói só está completa quando retornamos para casa trazendo o que conquistamos.

Neste Caminho a Individualidade se encaminha para a Ascensão, da mesma maneira que foi exemplificado por Cristo; isto implica uma ligação entre a Terra e o Céu, o que está representado na caminho central da Árvore da Vida, de Malkuth para Kether.

O caduceus de Mercúrio tem sua forma simplificada pela letra Gimmel que, com seus dois Yod, simboliza o Céu e a Terra. Simbolicamente representa a garganta do homem, um canal. Também significa o camelo que é o navio do deserto e a Noite Escura da Alma também é simbolizada pela aridez do deserto. Esotericamente representa toda a ideia de expansão e crescimento.

A Passagem pelo Portal de GIMMEL

GIMMEL é considerado o *Caminho da Sacerdotisa.* Todos nós passamos pelo portal de Gimmel quando deixamos para trás nossas tendas e nos aventuramos para construir algo maior e mais duradouro em nossas vidas.

Os Mistérios de Gimmel

No misticismo judaico, a letra Gimmel é soletrada GIMMEL-MEM-LAMED, que é a mesma maneira de escrever Gamal (Camelo).

Gimmel se escreve Gimmel-Mem-Lamed.

A ideia destas três letras é a de "movimento para algo maior". GIMMEL evoca o pé, o ato de caminhar, de se movimentar para a frente (não esqueça que o alfabeto hebraico se escreve da direita para a esquerda!). MEM representa os "*Testes das Águas de Fé*", ou os Sacrifícios que precisamos fazer para ultrapassar nossa zona de conforto e, finalmente, LAMED representa o ato de aprender, treinar, disciplinar, evoluir.

A junção destes três símbolos evoca uma caminhada de aprendizado sempre em busca de algo maior, mais estável e mais permanente. Uma peregrinação em busca de algo maior, mais estável e mais permanente em termos espirituais (uma jornada até um templo, percorrer o Caminho de Santiago, uma busca espiritual, uma jornada xamânica...); representa também nossa sede por conhecimento, na qual adentramos uma universidade em busca de conhecimentos maiores, mais estáveis e mais permanentes e finalmente nas nossas aquisições do dia a dia, na qual buscamos uma realidade mais confortável, mais estável e mais permanente para nós e para nossas famílias.

Isis, a Guardiã dos Segredos do Templo

Uma das principais associações que fazemos no Caminho de Gimmel é o do Templo do Conhecimento. A metáfora do aldeão que mora no meio do deserto, pegando seu camelo e enfrentando as areias das dunas em dias de jornada para abastecer-se de comidas, produtos e água e retornar em segurança para sua vila de modo a entregar estes bens para seus familiares pode muito bem ser aplicada a tudo o que fazemos em nossas vidas. Mas do ponto de vista de um Mago, a Busca pelo Conhecimento é uma das jornadas mais importantes que fazemos todos os dias.

Em seu Tarot, Arthur Waite idealizou a Sacerdotisa como a guardiã dos mistérios do Templo. Sentada diante das portas do templo, a guardiã de seus segredos é quem indica aqueles que podem ou não cruzar seu umbral. Isto está relacionado diretamente com o fato deste Caminho ser o único dos tradicionais que cruza DAATH, o Conhecimento, para chegar a Kether. O Véu que a Sacerdotisa protege é o próprio *Véu do Abismo*, que é cruzado por este Caminho da Árvore da Vida.

"Um tema persistente nos rituais de fertilidade era o de uma gigantesca inundação ou dilúvio, seguindo-se um período de benesse. (...) O tema de vida, morte e ressurreição também era frequente: uma Deusa perde o amante, o irmão ou o Filho, indo buscá-lo no mundo subterrâneo, entre mil perigos, até que o encontro aconteça. E o encontro assinala sempre o retorno da vida após um intervalo de frio e escuridão".

- Maribel Portinari

Os primeiros mitos da humanidade remetem à deusa Lilith que, avançando no Submundo durante o Outono e Inverno, resgata seu marido, deus da natureza indomada, e retorna com ele na primavera tornando-o deus da agricultura. Essa passagem simbólica, que pode ser utilizada para praticamente todas as grandes jornadas da alma, está refletida no Caminho de Gimmel.

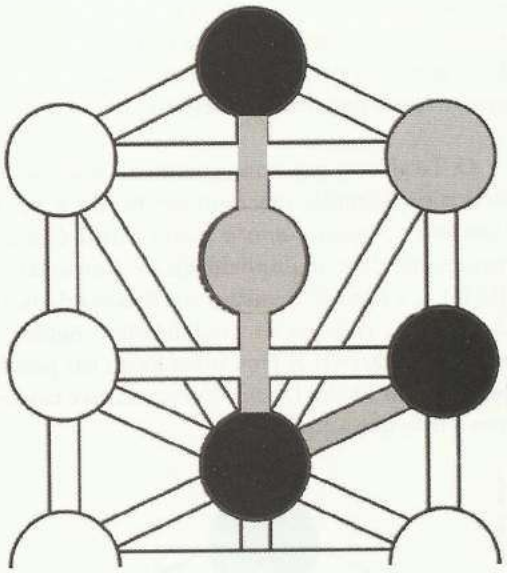
Assim como Lilith ou Ísis, avançamos em direção so submundo de nossas Sombras para descobrir quem realmente somos e o que verdadeiramente queremos,

para somente então retornar ao mundo dos vivos e colocar em prática o que aprendemos nas cavernas subterrâneas de nossa jornada interior. Tal qual Lilith e Ísis, buscamos nossa metade perdida, a ESSÊNCIA que está envolta pela caverna da ilusão do Ego Arbitrário.

Nossa jornada até os confins do Abismo subterrâneo em busca do Santo Graal está representado neste Caminho também. Mas esta jornada só pode ser verdadeiramente trilhada uma vez que tenhamos nos tornado Reis e Rainhas de nosso próprio Reino. A partir de TIFERET (o Rei Regente), procuramos nesta jornada o Cálice Sagrado em duas frentes:

Uma delas é a frente física, abaixo do Abismo de Daath, dos nossos estudos e pesquisas e empreendimentos, representada pelo Caminho de YOD (O Eremita). Mas esta busca mundana é o reflexo da Busca Espiritual verdadeira (Gimmel, a Sacerdotisa) que é a Busca do Rei por DEUS, ou por KETHER, o Divino completo, acima do abismo de Daath, representado em essência na taça do Graal de Chesed.

Quando encontramos o Santo Graal, encontramos a Deus e encontramos a nossa Verdade, daí o conceito de Gimmel estar tão ligado no judaísmo e na cabalá judaica ao conceito de "generosidade", de dar e ajudar a quem tem menos. Somente ensinando é que verdadeiramente aprendemos; somente observando a alegria daqueles que recebem é que nos completamos como aqueles que provém. Não basta acumular conhecimentos, é necessário compartilhá-los; não basta obter alegria, é preciso distribuí-la; não basta encontrar a Deus, é necessário repartí-lo com a Humanidade.

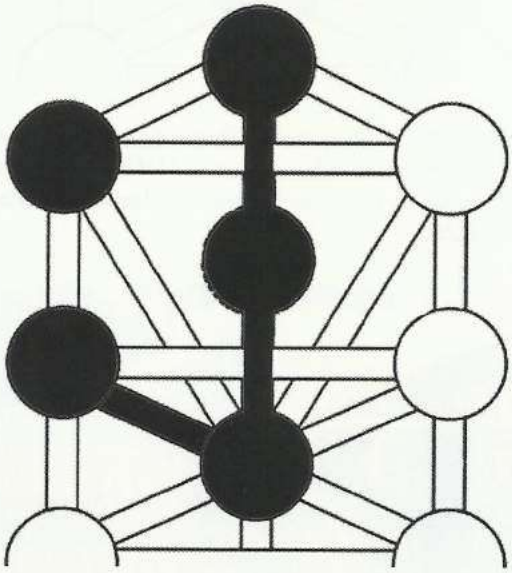


Hochma, Esfera de todas as Possibilidades, é a iluminadora tanto do Caminho de YOD quanto de GIMMEL e a chave para se compreender a essência da generosidade. Aquele que tem tudo tudo pode dar.

O Templo de Isis

Da mesma forma, GIMMEL representa toda a estabilidade e confiança que o viajante tem em seu camelo. Só é possível dar passo depois de passo e crescer em nossa jornada se estivermos sobre uma estrutura sólida e confiável, como um camelo (ou como um Templo onde aprenderemos algo realmente sério). De nada adianta jogar fora anos de nossas vidas "estudando" maluquices sem base nenhuma e que não tenham aplicação prática em nossas vidas; estaremos apenas atolando nas areias do deserto.

O Templo e, por conseguinte, o Guardião dos Mistérios do Templo, precisam ser firmes e rígidos em sua ética. Assim como o Santo Graal é reflexo da prosperidade e multiplicidade de potenciais de HOCHMA, a Espada Excalibur e a Balança da Justiça verdadeira são reflexos da estabilidade e rigidez do templo. Como Robert E Howard colocou nas palavras do personagem Thulsa Doom, "A Espada só é tão forte quanto a mão que a empunha".



A Justiça de LAMED só é justa na medida em que o conhecimento aprendido para utilizá-la estiver correto. Os aspectos de BINAH como a Castidade, a Pureza e a Ética formam as bases acima do Abismo que determinarão seu reflexo em LAMED como a Justiça e o Aprendizado.

Podemos entender, então, porque Xangô é considerado o orixá da Justiça, mas Ogum é seu executor. Binah determina toda a restrição de Hochma que formará a Essência daquilo que é Casto e, dentro desta Verdade, cortaremos tudo aquilo que estiver atrapalhando nosso crescimento, daí as armas do Arcano da Justiça serem a Espada e a Balança.

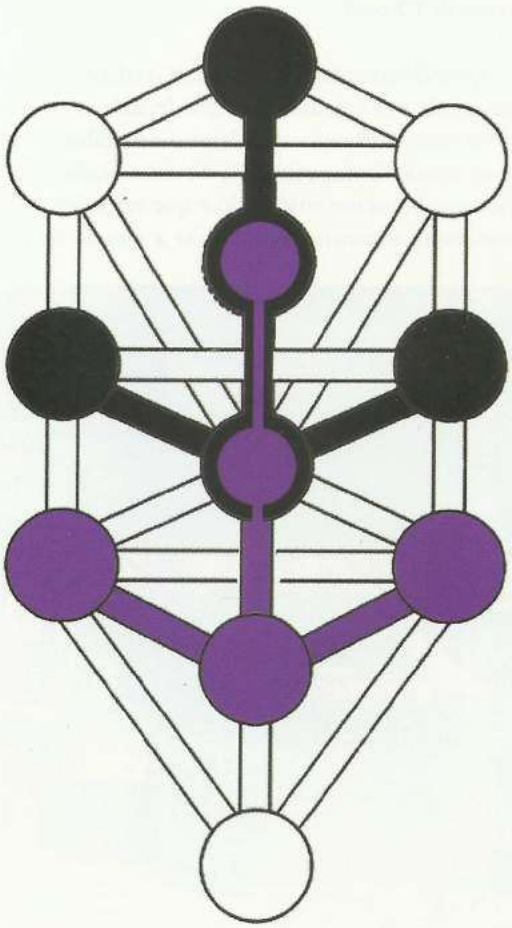
Sem um conjunto de Leis justas em Binah, não há a execução correta da Justiça em Lamed. O processo de aprendizado, de erros e acertos e da construção das leis que moldam e direcionam uma sociedade é reflexo da jornada deste aprendizado.

E compreendendo estas influências de Binah e Hochma na composição de Gimmel conseguimos compreender a essência do *Guemilut Chassadim*.

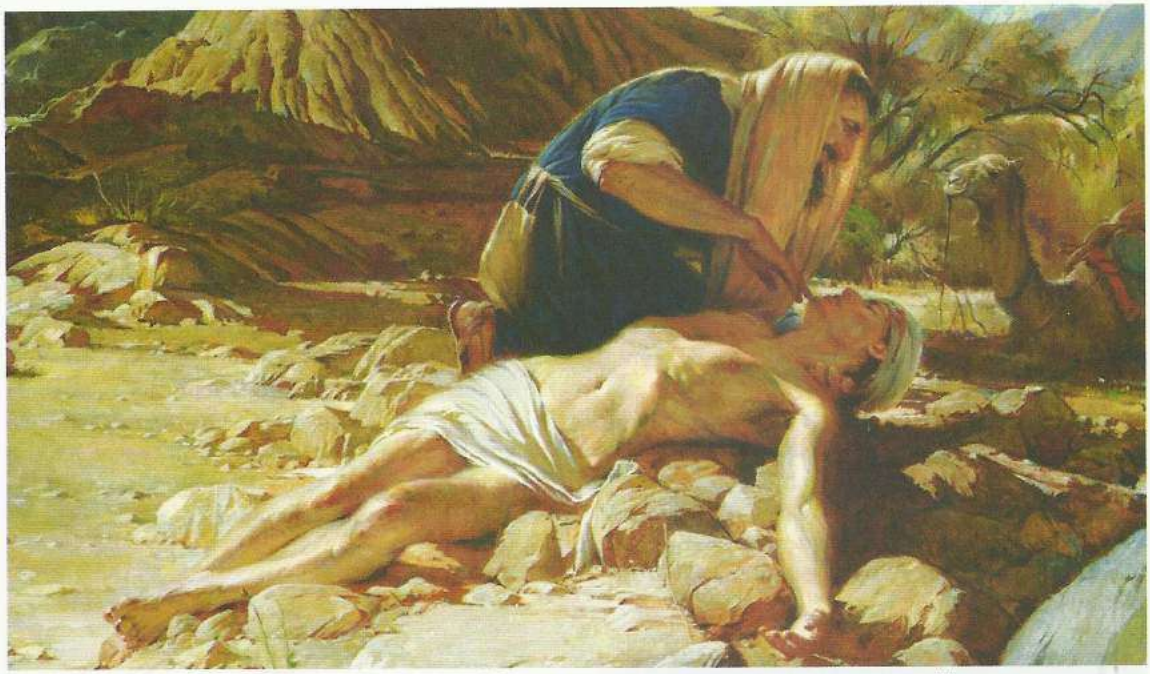
Guemilut Chassadim

A tradução de Guemilut Chassadim é difícil, mas significa "realizar atos de bondade e justiça". Este conceito é muito amplo e pode conter inúmeros outros conceitos e atitudes.

Vale a pena diferenciar *Guemilut Chassadim* e *Tsedaká*. Tsedaká (geralmente traduzido como "Caridade") é o ato de dar "daquilo que você tem", já Guemilut Chassadim é dar "daquilo que você é".



O Tsedaká é um reflexo mais próximo de Malkuth do Guemilut Chassadim.



Guemilut Chassadim é tornar-se a própria caridade e inspirar pessoas para que se tornem pessoas melhores.

A Tsedaká está limitada a um quinto das posses da pessoa (20%), já a Guemilut Chassadim é um tipo de ato de bondade para a qual "nenhuma medida de limite é prescrita" (Peá I,1). Portanto, pode ser realizada sem limites.

Os rabinos estavam muito preocupados não apenas em melhorar as condições de vida dos pobres, senão em prevenir a própria pobreza. Além disso sabiam cuidar da sensibilidade daqueles que recebiam a Tzedaká - os rabinos desejavam poupar-lhes uma possível perda de auto-respeito.

Duas são as formas usadas para evitá-lo. Uma é a de fazer a Tsedaká em segredo. A outra é a fórmula explicada no Talmud: "*ajudar a um homem a ajudar a si mesmo*". Essa forma de auxílio ao irmão era um elevado grau de beneficência.

Está escrito: "*Na escala da caridade, o grau mais elevado consiste em segurar um homem que está caindo, impedi-lo de cair e tornar-se uma carga para todos, oferecendo-lhe um presente, um empréstimo, a sociedade num negócio ou encontrando um emprego para ele*".

Dessa forma a ajuda não humilha aquele que a recebe e este pode se reerguer.

De modo geral, Guemilut Chassadim pode conter muitos outros costumes e preceitos do Judaísmo e ajudar a explicar melhor a estrutura da Árvore da Vida. Quando observamos a imagem ao lado, vemos que para realizar o Tsedaká temos de entender as necessidades de nossos irmãos (RESH, o pensar, compreender e identificar as formas verdadeiras) e praticar a caridade (TZADDI, a inspiração que permitirá o movimento desta energia).

No Plano Maior, o "compreender o outro" se torna a "justiça" de LAMED, que é o entendimento das necessidades de todos em nossa tribo e a inspiração pessoal de Tzaddi se torna a Grande Inspiração que impulsionará as pessoas a buscarem por si mesmas o Santo Graal em YOD.

"E digo isto: Que o que semeia pouco, pouco também ceifará; e o que semeia em abundância, em abundância ceifará.

Cada um contribua segundo propôs no seu coração; não com tristeza, ou por necessidade; porque Deus ama ao que dá com alegria".

2 Coríntios 9:6,7

No Talmud diz-se que a letra Gimmel simboliza um homem rico correndo atrás de um homem pobre (a próxima letra do alfabeto, Daleth) para lhe dar Tzedaká (caridade). Dalut em hebraico significa empobrecido.

Gimmel representa, assim, a livre escolha de correr atrás do ensino da Torah, praticando atos de Chesed (misericórdia) com os necessitados. E a felicidade obtida no ato de doar é tão grande quanto a de receber.

A raiz Gamal significa repartir, dar, ou desmame. A palavra *G'mul* significa tanto recompensa ou benefício, indicando que a natureza da doação pode levar a uma bênção ou julgamento para aquele que dá. Em outras palavras, como um escolhe para "correr" a corrida em *Olam Hazeh* (Este Mundo) irá determinar o resultado de sua vida no *Olam Habah* (Próximo Mundo). Daí Guemilut Chassadim é a prática de bondade para com os outros.

As partes de Gimel somam 16, o mesmo valor para o verbo Ser, indicando, assim, que a nossa doação afeta a natureza de nossa existência no reino do espírito.

O número três representa também a estabilidade, como três pernas de um banquinho. Desde o *Mishnah* (Torah oral), é dito que o próprio mundo está em três coisas: a Torah, Avodah (adoração) e Atos de Bondade. Outras importantes "tríades" incluem os três patriarcas (Abraão, Isaac e Jacó) e as seções do Tanakh (Torah, Neviim e Ketuvim).

Os Três Reis Magos, montados em Camelos, visitam Jesus Cristo na ocasião de seu nascimento. Compreendendo melhor os simbolismos, podemos entender que o despertar da Verdadeira Vontade faz com que nos tornemos uma estrela, abrindo caminho para realizarmos a Vontade do Universo através de nossas ações.

Não é à toa que, na Biblia, as referências a camelo estejam sempre atreladas a descrições de riqueza:

"E fez bem a Abrão por amor dela; e ele teve ovelhas, vacas, jumentos, servos e servas, jumentas e camelos".
Gênesis 16:12

"E o servo tomou dez camelos, dos camelos do seu senhor, e partiu, pois que todos os bens de seu senhor estavam em sua mão, e levantou-se e partiu para Mesopotâmia, para a cidade de Naor.

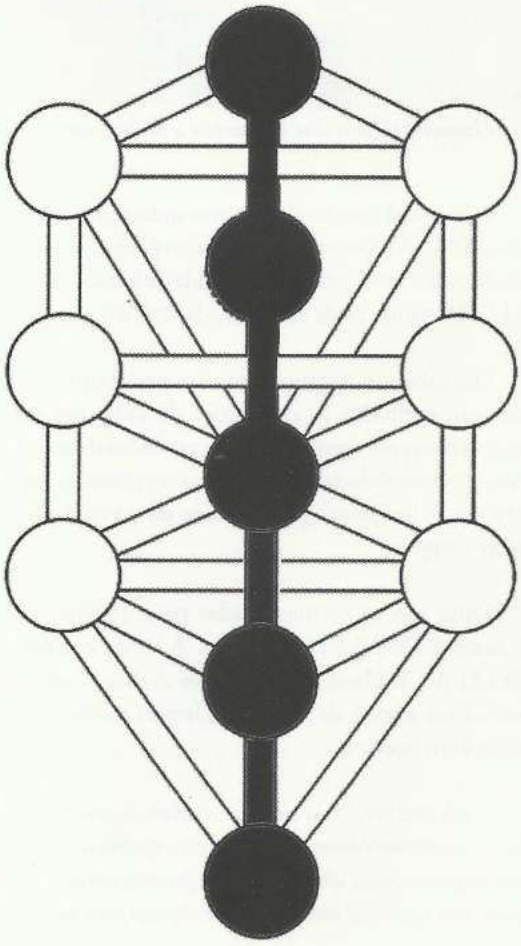
E fez ajoelhar os camelos fora da cidade, junto a um poço de água, pela tarde, ao tempo que as moças saíam a tirar água.

E disse: Ó Senhor, Deus de meu senhor Abraão, dá-me hoje bom encontro, e faze beneficência ao meu senhor Abraão!"
Gênesis 24:10-12

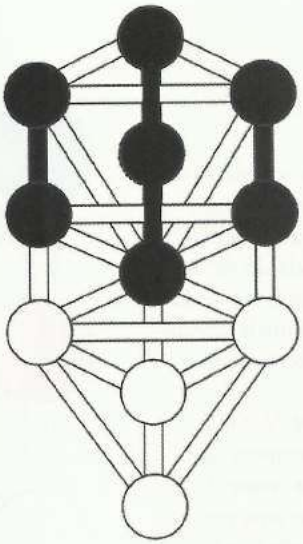
"E cresceu o homem em grande maneira, e teve muitos rebanhos, e servas, e servos, e camelos e jumentos".
Gênesis 30:42

O Número três e o Equilíbrio da Árvore

Na Árvore da Vida, os dois primeiros Caminhos representam as emanações de Kether para a Sabedoria (Aleph, conectando Kether a Hochma) e para a Restrição (Beit, conectando Kether a Binah). Somente no terceiro Caminho temos o Pilar do Equilíbrio, resultado da interação das duas forças primordiais.



O Pilar do Equilíbrio compreende Gimmel, Samekh e Tav. Podemos enxergar aqui a definição do "primeiro passo" (GIMMEL), do "Equilíbrio" (SAMEKH) e do "final da jornada" (TAV) e passa pelas Esferas de Kether, Tiferet, Yesod e Malkuth (o Céu, o Sol, a Lua e a Terra nos textos antigos).



O Caminho de Gimmel, representando ao mesmo tempo o "Andar" e o "Aprendizado", traz dentro de si os conceitos dos Caminhos CHETH (a cerca, o carro) e VAV (o aprendizado, o Hierofante). GIMMEL é o constante caminhar do aprendizado, resultado da interação e do equilíbrio das forças de limitar e expandir.

No Arcano da Sacerdotisa (ou Papisa em alguns Tarots) a figura da Sacerdotisa sempre é retratada sentada entre duas colunas, como a guardiã dos portais do Templo.

Esta imagem faz referência ao fato de Gimmel também estar "entre colunas" na Árvore da Vida. Sendo a solução entre a Sabedoria/Caos e o Entendimento/Ordem, Gimmel é o único Caminho que passa pelo Conhecimento (Daath). Aqueles que são dignos fazem a jornada através do abismo; aqueles que não são dignos são devorados por Chorozon.

Alguns estudiosos de Kabbalah Hermética fazem a correlação entre Gimmel e a própria evolução de todas as coisas. Se pararmos para imaginar que a vida em nosso planeta começou como pequenos organismos unicelulares que se replicavam e a cada leva de novos organismos alguns deles apresentavam algum tipo de mutação (A própria esfera de Hochma em ação).

Estes organismos ligeiramente diferentes passavam a se reproduzir com estas pequenas mudanças genéticas (o retorno a Binah - a replicação idêntica), gerando pequenos grupos ligeiramente diferentes em alguma característica.

Os organismos que porventura apresentassem algum tipo de defeito ou alguma característica que os tornasse mais visíveis aos predadores eram caçados, viravam comida e não se reproduziam (Geburah). Aqueles que estavam se replicando identicamente (Binah) continuavam a se reproduzir e aqueles que apresentavam mutações úteis ou que poderiam ser utilizadas em vantagem para o organismo tinham maior facilidade de reprodução e acabavam se reproduzindo em maior quantidade (Chesed).

Estas quatro esferas (Hochma, Binah, Chesed e Geburah) representam toda a evolução da história do Planeta Terra (e provavelmente da história de todos os Universos em evolução constante). Do equilíbrio de suas forças nasce o Caminho central de Gimmel, que é a evolução em pequenos passos da natureza.

Darwin afirma que "A natureza não dá saltos". A evolução se faz passo após passo, calmamente com a naturalidade de um camelo atravessando um deserto, aconteça o que acontecer...

Todo este equilíbrio reflete na evolução, e podemos utilizar este princípio não apenas na "biologia", mas em qualquer tipo de pensamento ou Egrégora.

Pensamentos também caminham desta maneira; basta observarmos a história da música, ou a história da moda, ou da arte, ou de uma língua, de uma religião ou da política internacional. Todos os movimentos da humanidade seguem através destas quatro esferas da Permanência, Mutação, Corte e Prosperidade.

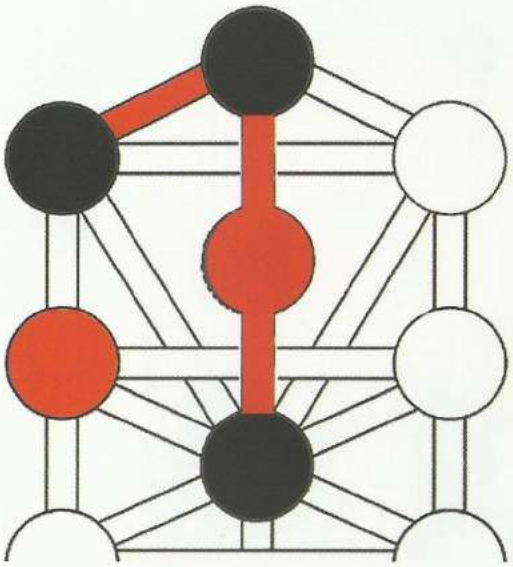
Produzir algo Eterno

A ideia original por trás do conceito de GIMMEL é movimentar-se para um local maior e melhor. A letra anterior no alfabeto, BEIT, representa a "Casa de Deus" ou "a Tenda" ou ainda "o Tabernáculo".

Desta tenda, ou Casa de Deus, o passo natural da humanidade é evoluir e dar um passo à frente. Gimmel se torna, então, a força motriz que impulsiona a humanidade a evoluir. Também podemos entender a relação de Beit com Gimmel da seguinte forma: "Um homem que tenha se tornado o Mago e se iluminado com a Vontade Divina não se contentará nunca mais em permanecer estático".

A pessoa que está realizando sua Verdadeira Vontade na Grande Obra jamais se permitirá parar, não importa quais razões apareçam em sua frente. Uma das principais características para saber se uma pessoa está em sua Verdadeira Vontade é ver que ela não irá se aposentar. NUNCA.

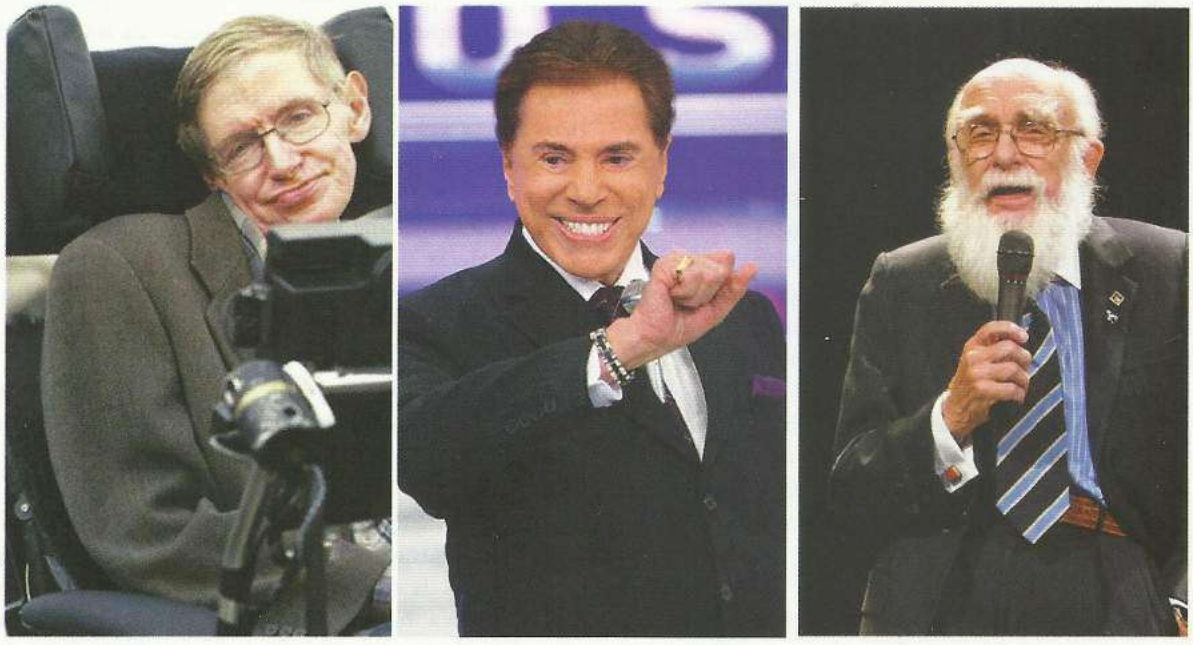
Um Mago em sua Grande Obra (O *Arcano do Mago* é o representante do tarot da letra BEIT) e a *Sacerdotisa* (o Arcano representante da letra GIMMEL) estão interligados através da Força de Vontade de GEBURAH. O Mago como representante da ação de Kether sobre Malkuth (ou, em palavras bonitas, "*Assim na Terra como nos Céus*") e a Sacerdotisa como a Guardiã da Lei, aquela que escreve em seu livro o LEGADO que deixaremos para a Eternidade.



Geburah influenciando os Caminhos de Gimmel e Beit. A Força de Vontade que impulsiona os Magos na Grande Obra.

Do Tabernáculo até a Construção do Templo de Salomão, Gimmel representa a vontade de todos aqueles que estudam o Hermetismo de deixarem sua marca eterna no Universo, como Co-Criadores Divinos.

E, através de seus passos, outros que venham depois possam evoluir ainda mais estes ensinamentos. Como este livro de presente para vocês, leitores.



Você consegue imaginar algum destes camaradas "se aposentando"?

Gamal, a Recompensa

O Caminho de Gimmel também está relacionado com a Prosperidade. A palavra hebraica Gamal significa "recompensa", "ser pago por um trabalho", mas esta recompensa pode vir de inúmeras maneiras diferentes.

No nível mais básico, podemos imaginar uma pessoa que faz um determinado serviço e é pago por ele. Ela está sendo recompensada pelo seu tempo, sua técnica ou algo que produziu. É uma recompensa direta em dinheiro pelo trabalho. Mas há um segundo tipo de recompensa, que acontece quando a pessoa faz um trabalho extremamente bem feito. Imaginemos que você contrate um pintor para pintar as paredes do seu apartamento e ele faz um trabalho maravilhoso. Preço justo, trabalho no prazo, sem gastar demais em tintas, com acabamento caprichado. Daqui uma semana, um amigo seu diz que precisa encontrar um pintor para refazer uma parede. O que acontece?

Esta prosperidade "invisível" que vem com a excelência é representada pelo "Sopro de Deus", ou a "Inspiração Divina" ou simplesmente "dom". É o Caminho de ALEPH e está associada a Gimmel também.

Através do bom trabalho, aquele que o realizou adquire prosperidade. No Hermetismo, acreditamos que não existe recompensa senão aquela que foi justa pela nossa Obra. Fazemos nosso próprio Karma.

No nível Mental, uma boa conversa com uma pessoa inteligente sobre algum determinado assunto fará com que você retorne a esta pessoa na próxima vez que quiser aprender algo sobre aquele assunto ou algo que você achar interessante ser compartilhado.

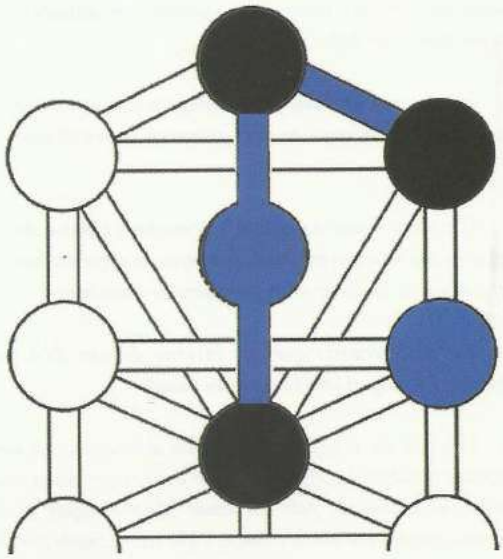
No nível Emocional, aquela pessoa que está sempre disposta a dar afeto, carinho e atenção será sempre bem recebida por todos e aquele que retribui as gentilezas e os pequenos gestos certamente será lembrado em nosso coração.

E, no nível Espiritual, a recompensa pelo trabalho perfeito é a própria Perfeição. Claro que todos estes níveis acontecem ao mesmo tempo e a Inspiração Divina (ALEPH) vai ter a sua parte no legado de cada indivíduo.

Compreender essa evolução correlacionada diretamente com a Prosperidade de Chesed é um dos elementos chave para se entender a Sacerdotisa como a "Guardiã do Templo". É através dela (das ações do Magista) que será autorizada a entrada no templo e o cruzamento do Abismo de Daath.

Quando observamos o Arcano do Louco, especialmente em tarots como o Rider Waite, vemos que ele contempla o Horizonte. Aprendemos que Aleph está ligado a todas as amplas possibilidades de Manifestação (afinal, o Caminho de Aleph conecta Kether a Hochma) e esta infinidade de possibilidades é um reflexo direto da fartura, prosperidade e estratégia de Chesed.

Quanto mais caminhamos, mais longe iremos. É uma frase que parece bastante óbvia, mas que dentro da Kabbalah adquire um significado muito mais profundo. A escalada da montanha de YOD (o Eremita) faz muito mais sentido agora que entendemos que a jornada espiritual se faz passo-a-passo, mas que deve caminhar longos percursos e a cada passo que escalamos a montanha, mais ampliamos nosso horizonte de visão, até chegarmos ao topo da montanha, onde está Kether (e o Louco/Aleph vislumbrando o Mundo/Malkuth).



Quanto mais alto subimos na Montanha, maior é o nosso campo de visão. Mas a escalada não se dá aos trancos, é necessário planejar e executá-la passo a passo.

E por este princípio, quanto mais generosa a pessoa se torna em todos os aspectos, mais prosperidade ela traz para sua vida. É a "Lei do Retorno" que os cabalistas tanto falam no judaísmo. Semelhante à própria idéia do Karma espiritualista, mas algo mais simples de compreender. A alegria que temos quando podemos compartilhar se torna maior do que a alegria daquele que recebe. Quando observamos um banquete dado por um amigo, a maioria das pessoas pensa "eu gostaria de ter um amigo assim". Os estudiosos de Kabbalah pensam "*Eu gostaria de SER um amigo assim*".

O Arcano da Sacerdotisa

O autor Constantino k Riemma escreve: "*A tradução exata do nome que o Tarô de Marselha dá a este arcano (La Papesse) é A Papisa. Outras versões, como A Sacerdotisa ou A Alta Sacerdotisa, vêm do nome que lhe é atribuído modernamente em inglês (The High Priestess).*

Muitos autores acreditam que a figura da Papisa faça alusão a um fato histórico, ou melhor, lendário, que ocupa um lugar notável na literatura da Idade Média: a pretensa existência de um Papa do sexo feminino. A tradição popular diz que uma mulher ocupou a cadeira de São Pedro sob o nome de João VIII.

A Papisa Joana é uma das mais controversas figuras da Idade Média, permanecendo até hoje envolta em contornos brumosos e enigmáticos.

Ao longo dos séculos muitos negaram a sua existência; contudo é considerável o número de documentos que atestam a sua passagem pelo trono papal.

Histórica ou lendária, Joana conseguiu a proeza de ocupar um lugar no seio da igreja ao qual apenas os homens tinham (e têm) acesso.

Em plena "Idade das Trevas", às mulheres nenhum direito assistia, e a sua educação era proibida porque, no dizer dos homens desses tempos, as mulheres eram incapazes de raciocinar.

Foi neste cenário que, no inverno do ano 814, em Engelheim, Mainz, Alemanha, nasceu Joana.

Filha de um cónego inglês em breve deu mostras de uma inteligência privilegiada. Aprendeu a ler e a escrever muito cedo, ensinada, às escondidas, pelo seu irmão Mateus, rapaz muito inteligente, que morreu ainda criança, e que era ensinado por um tutor. Este, depois da morte do menino, ficando a ensinar o outro irmão, João, apercebeu-se de que Joana sabia ler e escrever, tendo-lhe esta confessado que fora Mateus que a ensinara. Com o auxílio do tutor, em breve Joana dominava o latim e o grego.

Mas o tutor foi transferido e, com grande desgosto, Joana viu-se de novo a estudar sozinha. À partida o tutor prometeu-lhe não a esquecer, e fazer o possível para ela poder continuar os seus estudos.

De facto, alguns meses depois, o pai recebeu uma carta do bispo, ordenando-lhe que enviasse a menina ao seu palácio.

Contrariado, o pai obedeceu ao seu superior.

Chegada ao palácio episcopal Joana é submetida a um exame, já que a escola era frequentada apenas por rapazes. O reitor mostra toda a sua antipatia e discordância com a ideia dela frequentar a escola; mas, perante as provas de sabedoria dadas por Joana, e especialmente pela insistência do bispo, o reitor é obrigado a aceitá-la.

Surge o problema do alojamento, já que Joana não poderia ficar instalada junto aos rapazes. Um cavaleiro ruivo, o Conde Geraldo, que se mantivera sempre junto ao bispo, e observara Joana com a maior atenção, ofereceu-se para alojar a criança em sua casa. De dia viria frequentar a escola.

Joana revelou-se o que todos consideravam um fenômeno. Mas a sua vida não foi fácil. Os rapazes humilhavam-na, chegando a exercer sobre ela violência física, e chamando-lhe "aberração".

Alguns anos depois de frequentar a escola, Joana sentiu que nada mais poderia aprender ali.

Senhora dum talento extraordinário, e com uma insaciável sede de saber, só nos mosteiros poderia aprofundar os seus estudos.

Conseguindo fugir, de noite, da casa do "cavaleiro ruivo" onde continuava hospedada, assumiu uma identidade masculina e ingressou no Mosteiro de Fulda com o nome de João Anglicus.

Ali, com uma biblioteca à sua disposição, aprofundou-se nos estudos religiosos e clássicos, além de interessar-se, também, pelas Ciências. Com o seu intelecto prodigioso, tornou-se extremamente culta. Era uma erudita.

O monge médico, tendo simpatizado com o jovem monge, começou a transmitir-lhe os seus conhecimentos de medicina que, considerando os poucos meios de que se dispunha naqueles tempos, podiam considerar-se bastante grandes. Joana aprendia rapidamente, ávida que estava de saber. Dentro de alguns anos os seus conhecimentos de medicina excediam os do próprio mestre.

Foi devido a estes seus conhecimentos pouco vulgares que foi chamada a Roma, a fim de tratar da saúde do Papa Leão IV, que se encontrava bastante doente.

Ali, com a sua sabedoria, ganhou prestígio e respeito entre os ilustres dignitários da Igreja. Foi nomeada Secretário da Cúria e, em seguida, Cardeal.

Em 855, com a morte do Papa Leão IV, foi aclamada Papa, com o nome de João VIII.

O seu pontificado distinguiu-se pela justiça e defesa dos mais humildes, sendo um Papa discreto e que quase não aparecia em público.

Certo dia, durante uma procissão solene, com toda a pompa e circunstância, montada num cavalo e à frente do cortejo, como era o costume da época, Joana sentiu-se mal e dores violentas fizeram-na cair do cavalo. Ali, entre dores, sangue e lágrimas, deu à luz uma criança.

Alguns cardeais, atordoados, ajoelharam-se, exclamando:

– Milagre! Milagre!

A partir daí os relatos divergem. Segundo alguns, a multidão reagiu com indignação, apedrejando Joana e a criança até à morte. Para outros foram encerradas no castelo papal, até ao fim dos seus dias. Outra versão seria que ela e a criança morreram de complicações do parto.

Embelezada com o correr do tempo, uma de suas versões combina com o simbolismo maternal que se atribui à estampa: segundo tal versão, a papisa teria ficado grávida de um dos seus familiares e, como não se recolheu na época devida, o parto teria se dado em plena rua, durante uma procissão entre a igreja de São Clemente e o Palácio de Latrão.

Com a dramática descoberta do embuste, o enfurecido séquito papal teria assassinado Joana e seu filho. Segundo tradições romanas, no lugar do homicídio, permaneceu durante séculos um túmulo ornado por seis letras P, que poderiam ser lidas de diferentes maneiras (jogando com a inicial comum de Papa, Pedro, Pai e Parto).

A Alegoria da Igreja, na Basílica de São Pedro, Vaticano, por Gioseppe Frascari, 1730.

Para muitos artistas renascentistas, a Papisa representava a própria estrutura física do Templo, não uma versão feminina do Papa.

Ainda com relação a essa lenda, deve-se assinalar um fato notável: na célebre Bíblia ilustrada alemã do ano de 1533, a grande prostituta do Apocalipse está representada com uma tiara na cabeça, A tradição afirma que foi desenhada deste modo por desejo expresso e sugestão de Martinho Lutero.

De qualquer modo, para o estudo tradicional e iconográfico do Tarô, é importante distinguir claramente entre o sentido simbólico e o registro de fatos históricos.

Também podemos entender que a carta de número 2, passiva, feminina, yin, está revestida na simbologia do tarô da mesma dignidade receptiva do pontífice, o Papa, carta de número 5.

Enquanto o Mágico não poderia permanecer em repouso (numa unidade andrógina onde tudo é impulso e estímulo), a Sacerdotisa é o próprio repouso: sentada, majestosa, receptiva, seu reino é binário, uma etapa na distinção da polaridade do universo. Se o binário equivale a conflito, no sentido de rompimento da unidade, de abandono do caos essencial onde não existem as magnitudes nem os nomes, é também a primeira etapa dolorosa e imprescindível das vias iniciáticas, o começo da busca da identidade.

A Sacerdotisa representa a submissão majestosa às exigências dessa Iniciação, o equilíbrio que a negociação de forças produz em um conflito.

O que o Arcano I era para a encarnação das energias espirituais o Arcano II o é quanto à aceitação dessa metamorfose: o reconhecimento prévio da luta entre os princípios negro-branco, noite-dia, yin-yang.

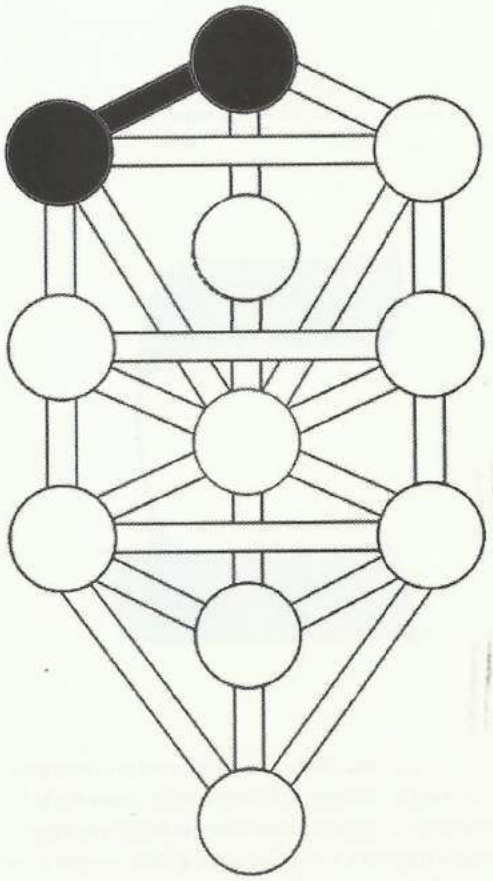
Alguns autores veem na Sacerdotisa a representação de Ísis, com todas as suas conotações noturnas e ocultas. Também a associam a Cassiopéia, a rainha negra da Etiópia e mãe da constelação Andrômeda, e a Belkis, a belíssima rainha de Sabá, para quem Salomão teria composto o Cântico dos Cânticos. Essa relação da Sacerdotisa com deusas e rainhas negras (ou escuras) não parece casual e acentua a contrapartida com a carta a seguir: o simbolismo branco, luminoso e diurno do Arcano III (A Imperatriz), com quem a Sacerdotisa forma a dupla oposta e complementar da feminilidade.

Este símbolo subterrâneo, que se refere ao aspecto esotérico da revelação, teria passado para o cristianismo sob a forma das virgens negras, cujo ritual se realiza com frequência numa cripta ou num lugar inacessível.

Mãe, esposa celeste, senhora do saber esotérico, a Papisa ou Sacerdotisa ocupa na estrutura do Tarô o lugar da porta, da passagem entre o exterior e o interior, do ponto imóvel e comum entre a casa e a rua".

A alegoria da Igreja, em uma figura que tem dentro de si traços do Arcano da Sacerdotisa, do Hierofante e do Mundo, representando, assim, tanto Gimmel e Vav quanto Tav. O Templo como Guardião dos conhecimentos adquiridos pelos sacerdotes e hierofantes.

Beit



Título: O Mensageiro
Inteligência: Inteligência Transparente
Posição: Une as Esferas Kether a Binah
Significado: Casa
Valor Gemátrico: 2
Anjo: Michael
Qliphoth: Baratchial
Runa: Manaz
Cor: Amarelo
Incenso: Sândalo, Mastic, Storax
Animais: Íbis, Macaco.
Seres lendários: Vozes sem Corpo, Magos.
Pedras: Opala, Ágata.
Plantas: Vervain, Marjoram.
Árvore: Freixo (Fraxinus Excelsior).
Correlação: Mercúrio
Arcano do Tarot: O Mago
Correspondência no corpo humano: Cérebro e Sistema Nervoso Central.
Doenças: Ataxia.
Poderes: Cura, Línguas, Conhecimento das Ciências.
Símbolos: Varinha, Caduceus.
Rituais: Auto-Sugestão, Controle, Forças abaixo do Self.

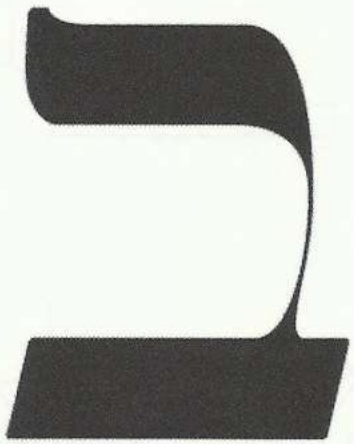
Descrição

O 12º Caminho é o da INTELIGÊNCIA DA TRANSPARÊNCIA, porque é aquela espécie de magnificência chamada *Chazchazit* (Visualizador), o lugar de onde sai a visão daqueles que vêm as aparições.

Para Inteligência da Transparência se entende a aptidão de ver as coisas em seu aspecto real escondido na forma. Um dos símbolos atribuídos a Binah é o Manto Externo da Glória, indicando a forma que molda a energia cuja origem está em Kether.

O hieroglifo da Árvore da Vida se adapta a qualquer setor da vida humana. Todas as potencialidades nela impressas são encontradas em cada pessoa dentro do inconsciente, podendo ser perfeitamente exteriorizadas por meio de estudo laborioso e meditativo.

A Mônada, durante sua descida evolutiva, capturou os conceitos do Logos para Seu Universo e os imprimiu em seus veículos. O ser humano possui a mesma capacidade criativa do Logos, logicamente conforme seu próprio esquema evolutivo. Deste modo, o homem cria o seu próprio universo pessoal, ou desfruta ou sofre os efeitos distorcidos das suas próprias criações. O propósito do ocultismo é mostrar e ensinar uma nova maneira de ação com a qual se pode modificar as formas-pensamento que são as causas das tribulações da vida no plano físico.



O verdadeiro sentido deste Caminho é determinado por seu nome, *Inteligência Transparente*; é o estado de bem-aventurança, alegria da alma absorvida na contemplação espiritual na qual é revelado o que é Real e o que é irreal, em sua última e única Verdade.

É um estado de consciência que difere totalmente daquilo tido por mediunidade, clarividência, clariaudiência, e até intuição. É um poder que participa da qualidade da onisciência, harmonização com a Consciência Total e una do Universo; a Super-Consciência, privilégio dos Grandes Mestres da Sabedoria. É a consciência do iluminado que está livre das aparências do mundo fenomênico..

Não é nenhuma renúncia ou sacrifício, porque sem possuir nada, ele é o Senhor de todas as coisas que se submetem prazerosamente a seus desejos. Todo aquele que penetrou na câmara dos Seres Superiores realizou o que se denomina Consciência Cósmica, a imersão no Um Absoluto. Foi liberado da limitadora força, penetrou no Véu da Ilusão e vê agora as coisas em sua Verdadeira Luz . Este estado de consciência não se deixa limitar mais pelo corpo, é exterior a ele.

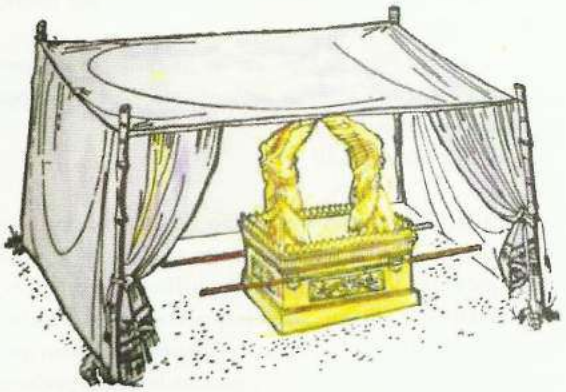
A teoria deste Caminho é o *Mágico do Poder*, título dado ao 1° Arcano Maior do Tarot, o Mago. Esta carta representa um homem com a túnica de mago: na sua cabeça se vê o símbolo do infinito; sua mão direita elevada tem um cetro, símbolo do Poder. A mão esquerda aponta para o chão. Em frente a ele há uma Mesa de Manifestação, cúbica, sobre qual há um copo, uma moeda, uma espada e um bastão simbolizando os elementos da vida natural.

"Tudo o que está em Cima é semelhante ao que está Embaixo" ou "Assim na Terra como nos Céus".

O significado espiritual é dado por Mercúrio que expressa o Princípio de União pela Razão, Percepção e Compreensão. É o Chakra Mundano de Hod, denominado desde o tempo imemorial, o Mensageiro do Deus.

O símbolo de Mercúrio merece atenção especial: é o símbolo de Vênus coberto por uma Lua crescente, o princípio do espírito receptivo, a torrente fecundante da energia de Kether.

A letra Beit atribuída para o 12ª Caminho, significa casa, a boca do homem, seu interior. Se relaciona com o corpo físico como Templo (Casa) do Espírito. Esotericamente representa a dualidade, a mulher. O propósito de todo.



A letra BEIT representa uma tenda, uma casa, um Tabernáculo no qual guardamos nossa Essência Divina (ou, no caso do Tabernáculo, o Arcanum Arcanorum, a Arca da Aliança).

Beit, como "a Casa de Deus", estabelece um fractal de correlações muito interessante, simbolizando àquele que carrega dentro de si a semente divina, ou a luz divina, ou a Verdadeira Vontade. Daí sua relação direta com o Planeta Mercúrio, o "mensageiro dos deuses", aquele que fala pelos deuses e carrega dentro de si a palavra (ALEPH) dos deuses.

O Intelecto Emocional une no mesmo símbolo a Árvore da Vida (Símbolo de Vênus) e o Arco que o transcende, representando o salto para a próxima oitava de realidade.

A Passagem pelo Portal de BEIT

BEIT é considerado o "*Caminho do mago*" ou "*o Caminho da Casa de Deus*". Todos nós passamos pelo portal de Beit quando assumimos diante do mundo e do universo nosso papel como portadores da Vontade Divina e realizadores da Verdadeira Vontade.

Os Mistérios de Beit

No misticismo judaico, a letra Beit é soletrada BEIT-YOD-TAV, que é a mesma maneira de escrever. Beit (Casa, Edifício, Templo) e representa o conceito de tudo aquilo que é material e pode abrigar algo.

Na palavra BEIT temos a própria letra Beit, representando uma Casa, que logo em seguida é preenchida por um Yod (a Fagulha Divina, a Vontade de Deus, a Verdadeira Vontade) e culmina em TAV, o Mundo, a Encruzilhada dos mundos que conecta o Mundo Espiritual e a Árvore da Vida em Malkuth, o Mundo Material na qual exercemos nossa Vontade.

Desta maneira, o que antes era apenas uma "casa", com a presença de YOD iluminando esta casa, forma-se o ponto fixo seguro na encruzilhada entre os dois Universos, daí esta conexão entre a figura do Mago e a de Hermes, Deus que faz a ligação entre o Divino (KETHER) e o Mundano (MALKUTH).

> *"Pai nosso, que estás nos céus, santificado seja o teu nome;*
> *Venha o teu reino, seja feita a tua vontade,*
> *assim na terra como no céu"*
> Mateus 6:9-10

Entendendo a ideia por trás de Beit como a Casa Sagrada, entendemos que o Mago é a figura que fará "*Tua Vontade*" (a Vontade do Universo) assim na Terra (Malkuth) como no Céu (Kether), concretizando de maneira prática aquilo que deve realizar.

Não é por acaso que a figura do Mago no tarot possui o símbolo do Infinito sobre sua cabeça. Quem realiza as ações do Mago não é mais apenas o Mago, mas o Divino. Ele se torna apenas um instrumento...

A Casa de Deus

A letra Beit é a segunda letra do Aleph-Beit, tendo o valor numérico de dois. O pictograma Beit é uma casa ou habitação, e a "arquitetura" da letra hebraica clássica também é algo como uma casa construída de três Vavs. Observe a abertura do lado esquerdo da letra: ela funciona como uma "janela" para a forma da letra.

Na literatura cabalística, Beit representa a alteridade, a dualidade, o paradoxo, a criação, a morada na realidade inferior. Uma vez que os três Vavs fecham da vista de cima, abaixo e atrás do Beit, ficamos com o mistério sobre a natureza da pluralidade vindo da unidade.

Os três Vavs somam 18, o mesmo valor para *Chai,* (Vida). A Casa da Criação é, então, a vida do universo. Beit também tem uma função de prefixo de significado: "em", sugerindo a intenção de Deus de permanecer dentro do reino da criação.

Um *Midrash* explica porque Beit foi escolhida como a primeira letra do *Tanakh* (a palavra *Bereshit*, a primeira palavra da Torá). O Mito diz que todas as letras se apresentaram diante de Deus para fazer o seu apelo, mas Beit foi escolhida porque em virtude disso, Deus abençoará toda a criação.

"Eu plantei, Apolo regou; mas Deus deu o crescimento.

Por isso, nem o que planta é alguma coisa, nem o que rega, mas Deus, que dá o crescimento.

Ora, o que planta e o que rega são um; mas cada um receberá o seu galardão segundo o seu trabalho.

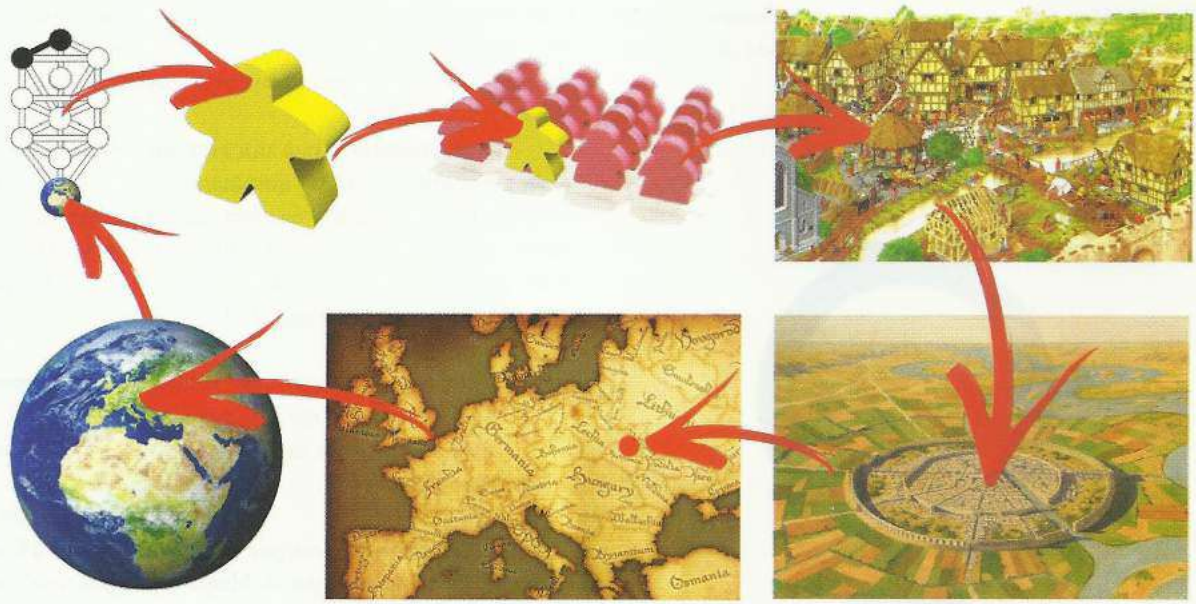
Porque nós somos cooperadores de Deus; vós sois lavoura de Deus e edifício de Deus.

Segundo a graça de Deus que me foi dada, pus eu, como sábio arquiteto, o fundamento, e outro edifica sobre ele; mas veja cada um como edifica sobre ele".

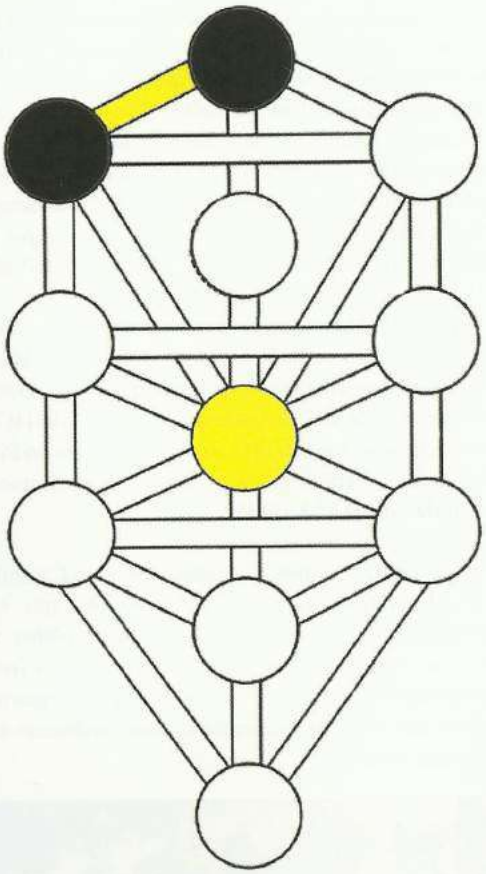
1 Coríntios 3:6-10

ALEPH como a inspiração divina, o Sopro de Deus e o Elemento AR, manifesta-se dentro de uma Casa, que é BEIT, formando o Aleph-Beit (ou Alfa-beta, ou Alfabeto) que é a maneira pela qual construímos todos os Universos. Imagine que, sem o Alfabeto, este livro que você tem em mãos não serviria para nada e nem poderia sequer ter sido escrito para passar o conhecimento de mim para você, leitor.

Da mesma maneira que o Universo construiu a si mesmo através do verbo, nós construímos nosso próprio universo através das coisas que criamos e experimentamos, mas também das coisas que inspiramos outros a fazer, como co-criadores de nossa realidade.



Fiz este diagrama para representar o Fractal de BEIT como "A casa de Deus". Em uma primeira instância, Beit representa o "Sopro de Deus" (Aleph) iluminando a Casa de Deus, que é a vida e o amor divino animando nossos corpos. Uma vez que uma pessoa consegue realizar a Verdadeira Vontade, ela mesma se torna a emanação do sopro de inspiração divina (Aleph) e as pessoas ao seu redor são inspiradas pelos atos verdadeiros desta pessoa, tornando-se Beit. Quando estas pessoas inspiradas começam a, também, realizar suas Verdadeiras Vontades por inspiração deste Mago, este grupo se torna Aleph e inspira a comunidade ao redor. A Comunidade, modificada pelas ações deste grupo, se torna Aleph e serve de inspiração para mudar uma Cidade, que por sua vez serve como inspiração para outras e outras e outras cidades, até que se consiga mudar uma nação. As Nações inspiradas podem iluminar o Mundo.

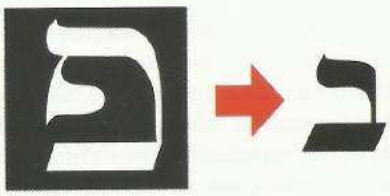


"Na Geometria Sagrada, Beit é base de um triângulo cujo Vértice é TIFERET, a própria expressão da Verdadeira Vontade e do Mago que conseguiu conversar com seu Sagrado Anjo Guardião e está em sintonia com sua Vontade na criação da Grande Obra".

BEIT fica no topo do Pilar do Rigor na Árvore da Vida, representando o máximo da Restrição possível. Isto pode parecer um paradoxo, a princípio, mas entende-se que quanto mais próximo da Verdadeira Vontade alguém está, menos escolhas ela precisa fazer.

Anjos não possuem "livre-arbítrio", eles são a antropomorfização das Ações da Natureza; o corpo vivo de um comando divino. Na Mitologia, eles não escolhem o que fazer ou tomam decisões ou votações ou escolhas: eles são o que são e fazem o que fazem, sem questionar. Tal qual uma tempestade ou um furacão ou uma enchente, uma força da natureza não deixa de agir para pensar no que está fazendo ou no que deveria fazer; ela simplesmente age de acordo com sua natureza, avançando por onde deve avançar. Assim é o Mago na criação de sua Grande Obra. Ele não diminui o que está fazendo para ponderar se deveria fazer aquilo ou se seria mais lucrativo fazer outra coisa fora de sua Verdadeira Vontade; ele não precisa parar suas ações pensando se deveria fazer uma faculdade de engenharia ou de direito ou de medicina ou se deveria pegar um emprego em um banco ou concurso público para ter estabilidade. Não, um Mago na Verdadeira Vontade não possui outra escolha senão avançar na realização da Grande Obra.

Todas as escolhas já foram feitas lá em PEH, na Torre. Todas as Ordálias e todos os problemas a respeito de "Quem sou eu?" já foram resolvidos. O Mago sabe quem é e o que deve fazer.



A letra PEH, que forma a figura da TORRE no tarot, possui dentro dela a imagem da letra BEIT, de onde a Maçonaria tirou a expressão "*Desbastar a pedra bruta*"; lapidar o Ego Arbitrário até tornar-se Essencial. Uma vez lapidada, não há mais escolhas a serem feitas, não há mais nada que se possa tirar de Beit.

BINAH começa com BEIT; o Entendimento daquilo que se faz e a restrição que não é mais uma restrição, mas a escolha consciente de que só há uma possibilidade. Aleister Crowley dizia "*Sucesso é a tua prova*" em qualquer empreendimento ou projeto que alguém o interpelava. Ao obter os graus mais avançados na Sagrada Ordem, escolhi como moto pessoal "*Sucesso é a Única Possibilidade*", pois para o Caminho de Beit, o Mago, não há nenhuma outra escolha a ser feita que não seja o Caminho de retorno a Kether.

Da mesma maneira, pode-se observar o trajeto oposto: a Essência do Universo, Kether, multiplicada em uma infinidade de multiversos de possibilidades em Hochma, é destilada por Daleth até chegar na fagulha única e divina de cada ser. BINAH seria, então, a pérola única de cada um de nós e BEIT representa esta luz em Ascensão. Olhar para Kether através do prisma de Binah é perceber que não há outra possibilidade que não seja o sucesso quando fazemos a Verdadeira Vontade, pois respondemos em uníssono com a Vontade do Universo.

Deixamos de ser o caos das múltiplas sub-personalidades e nos tornamos quem realmente somos. A CASTIDADE de Binah nos mantém puros em nossos

juramentos e ações, fazendo com que não haja mais possibilidade de sair do trajeto que escolhemos e da Grande Obra que estamos a realizar.

Quando percorremos o Caminho da Serpente, ou Dragão, o Mago é o mais próximo do Divino que conseguiremos chegar, estando em paralelo com o Louco (Aleph) que nos ensina que mesmo chegando no máximo de perfeição que conseguimos, sempre há um passo além em direção ao desconhecido e que devemos sempre dar este passo adiante, sem medo de cairmos no abismo.

Muitos artistas medievais fazem imagens semelhantes do Louco e do Mago no tarot; como se o Louco, ao chegar em uma nova cidade, desembrulhasse sua trouxa e, dentro dela estivessem os instrumentos que dispõe sobre a mesa, operando suas magias naquela região. Quando termina, coloca tudo aquilo que é útil e aproveitável das experiências que vivenciou e forma novamente sua trouxa, que carrega nas costas através do Abismo para outra região.

O Mago, enquanto o Aleph encarnado, tenta ultrapassar seus limites a todo momento, enquanto vivencia o melhor que pode realizar. Daí esta similaridade entre os dois personagens icônicos do Tarot.

O Pilar do Rigor

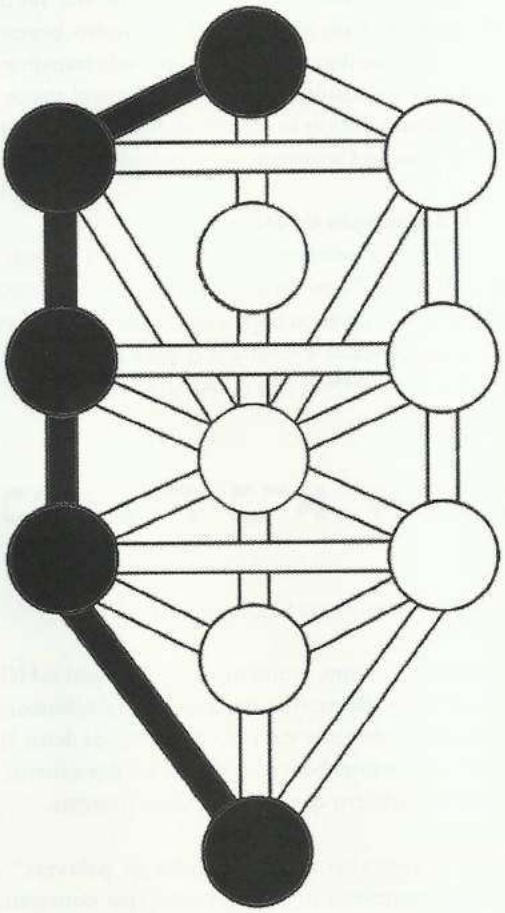
A Jornada pelo lado do Rigor da Árvore da Vida pode ser comparada a qualquer instituição iniciática, universidade, academia de artes marciais, exército ou instituição de ensino. Em MALKUTH entram centenas e centenas de candidatos; às vezes milhares e milhares... eles passam pelas provações de SHIN que representam os vestibulares, testes físicos, de aptidão, intelectuais e iniciações necessárias para que aquele grupo de indivíduos possa entrar no Templo da Árvore da Vida.

Em HOD, o Aprendiz começa sua jornada naquela Escola Iniciática, ou começa como soldado raso, ou primeiro-anista da faculdade, ou como estudante no que deseja aprender. A Esfera de HOD está associada ao aprendizado, às regras e à base do Pilar da Severidade. Para estar ali, o Iniciado já se destacou da multidão de MALKUTH.

Ao longo dos anos, o estudante trilha o Caminho de MEM, as águas que irão testar aqueles que são merecedores da redenção, separando com ordálias no primeiro estágio da Alquimia, direcionando para a Torre de PEH aqueles que precisarão passar pelo Purgatório antes de descobrirem realmente se estão trilhando sua Verdadeira Vontade.

A figura do Maestro regendo uma orquestra ilustra bem a metáfora do Mago regendo todas as sub-personalidades de seu EGO, que agora, em BEIT, falam todas as mesma língua e se comportam em harmonia na direção da realização da Grande Obra.

Perceba que MEM atravessa o patamar onde está TIFERET, a Esfera que define a Centelha Divina de cada um. Nesse momento divisor de águas, aqueles que se mostrarem dignos e realmente merecedores chegarão até GEBURAH. Aqui podemos entender a jornada de cada um dentro das Ordens Iniciáticas, de uma carreira universitária, militar, esportiva ou qualquer que seja o templo de treinamento que escolheu. Os fracos vão desistindo nas tentações de AYIN, o Diabo, e os fortes chegarão até o diploma, a faixa preta, a graduação ou o título de Mestre em uma Ordem Iniciática. Mas sabemos que apenas uma graduação ou uma faixa preta não representam o fim de uma jornada, mas apenas o começo real da Verdadeira Jornada!



Em CHETH, o Carro, temos o atleta que tornou aquilo uma prática diária, o graduando que escolhe fazer o Mestrado, Doutorado, Pós-Doc e Livre Docência, abraçando assim a carreira acadêmica; temos o faixa-preta que treina até conseguir desenvolver uma nova técnica ou até mesmo abrir seu próprio dojo naquela linhagem. Cheth liga GEBURAH a BINAH e representa todo o Caminho da Grande Obra, passando pelo patamar de DAATH, o Conhecimento.

Em algum momento da vida daquele expert, que no Caminho de Cheth já se tornou um especialista no que quer que tenha escolhido como Grande Obra, a pessoa se torna um pilar de referência entre aqueles que escolhem trilhar o mesmo tipo de Caminho, porém em sua própria especialização algum dia.

Observemos novamente a imagem ao lado, da Filarmônica de Chicago. CADA UM dos músicos daquela orquestra possui décadas de treino e técnica. CADA um deles trilhou sua própria Árvore da Vida, começando em Malkuth quando cada um deles entrou pela primeira vez em um conservatório musical, CADA um deles trilhou o Caminho de Mem enquanto praticavam sua arte em casa, nos conservatórios e nas seleções e CADA um deles chegou ao ponto de Maestria.

Geburah é a VONTADE e o RIGOR que impulsiona cada um deles a partir deste ponto em direção à Grande Obra. Cada um deles é seu próprio Magister Templi (Mestre do Templo), capaz de ensinar sua arte para uma nova geração ou simplesmente passar para o Mundo o resultado de seu talento e dedicação.

Em BEIT, todos estes talentos individuais são colocados para agir em uma única sintonia, trazendo para MALKUTH (a Audiência) a Beleza Divina de KETHER.

Podemos transpor esta ideia para a realização de um Filme, no qual todos os atores, diretores, produtores, figurinistas, roteiristas e todos os envolvidos sejam mestres de si mesmo, ou de uma apresentação do Cirque du Soleil ou de Monges Shaolin.

Podemos sonhar com uma empresa na qual os funcionários sejam os melhores possíveis em suas respectivas funções; dedicados, apaixonados pelo que fazem e profissionais. Peças perfeitas em um relógio

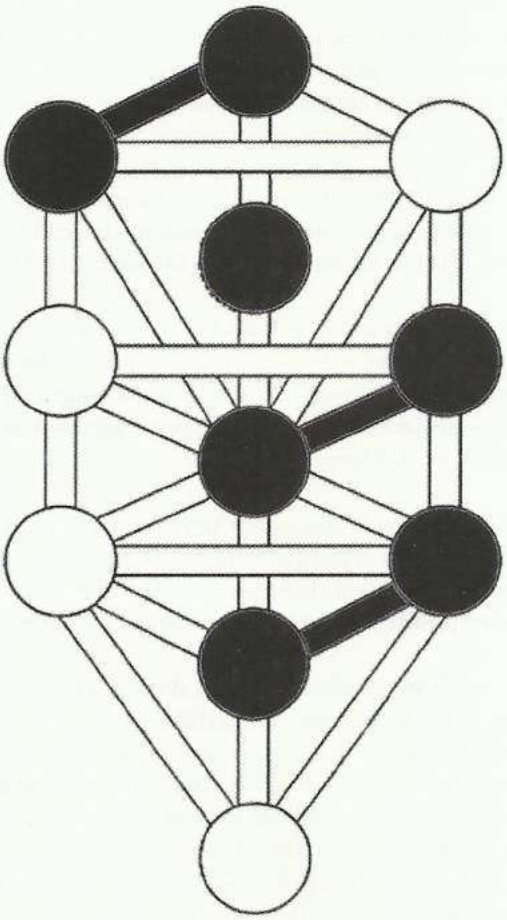
Podemos sonhar mais alto ainda e reproduzir o Pilar da Esquerda para a Sociedade, imaginando uma comunidade onde cada indivíduo se preocupa com o todo; estuda e se dedica ao que pode fazer de melhor (e todos possuem condições e incentivo para isso, visto que os que detém o poder farão tudo o que estiver ao seu alcance para que aqueles que ainda estão em Malkuth consigam subir a Escada de Jacob também).

Infelizmente, como Morpheus diz para Neo no filme Matrix, "*Você precisa entender, a maioria destas pessoas não está preparada para despertar. E muitas delas estão tão inertes, tão desesperadamente dependentes do sistema, que irão lutar para protegê-lo*".

O Detentor do Conhecimento

BEIT também serve de base para um triângulo cujo Vértice é DAATH, o Conhecimento. O Mago, ou a "Casa de Deus" atende as especificações precisas do Arquiteto que a construiu e detém em sua unicidade todo o Entendimento de uma parcela daquele Conhecimento total do Universo.

Cada Mago torna-se, como fagulha única da Vontade do Universo, o ponto no qual o Universo pode observar a si mesmo sob determinado ponto de vista único. Cada Mago desperto torna-se a inspiração para todos aqueles que estão trilhando o Caminho do autoconhecimento e vice-versa. Grandes pintores inspiram grandes artistas que inspiram grandes médicos que inspiram grandes legisladores que inspiram grandes engenheiros e arquitetos.



Bruce Lee aprendeu e buscou inspiração em diversas artes marciais para criar o Jet Kune Do, inclusive pesquisando movimentos de esgrima, box, savate e luta livre. Segundo Bruce Lee "*Antes de iniciarmos nosso estudo, devemos ter em mente o real conceito sobre o Jeet Kune Do. Ao contrário das outras Artes Marciais, o Jeet Kune Do não pode ser chamado de "estilo". Definí-lo como estilo é perder totalmente o seu objetivo. Na verdade, devemos considerá-lo como uma "ferramenta", ou seja: Jeet Kune Do transcende qualquer conceito de estilo já criado até os dias atuais. Suas técnicas têm o intuito de fazer o praticante desenvolver seu potencial marcial ao máximo, pois ele não irá simplesmente decorar e repetir as técnicas, mas aprenderá a adaptá-las ao seu corpo e à sua habilidade. Também aprenderá a questionar a eficiência e o porquê de cada técnica ser executada de tal maneira. Finalmente terá conhecimento nas áreas de anatomia e física, utilizadas nas Artes Marciais, tais como pontos de pressão, alavanca efetiva, ação e reação, inércia, etc.*".

Observar um Mestre realizando sua técnica espelha DAATH no Santo Graal que outro buscador procura. Coloque dois Mestres em uma sala trabalhando em conjunto e o resultado deste trabalho será maior do que o resultado obtido se trabalhassem separadamente. É a Esssência do Casamento Alquímico!

A Respiração de Deus

BEIT é a primeira letra de toda a Torah. A palavra "Bereshit" (no Início) manifesta a criação divina. ALEPH, apesar de ser o Sopro divino, ainda é imaterial demais para penetrar a realidade e, para isso, precisa de um vaso ou um veículo que o carregue.

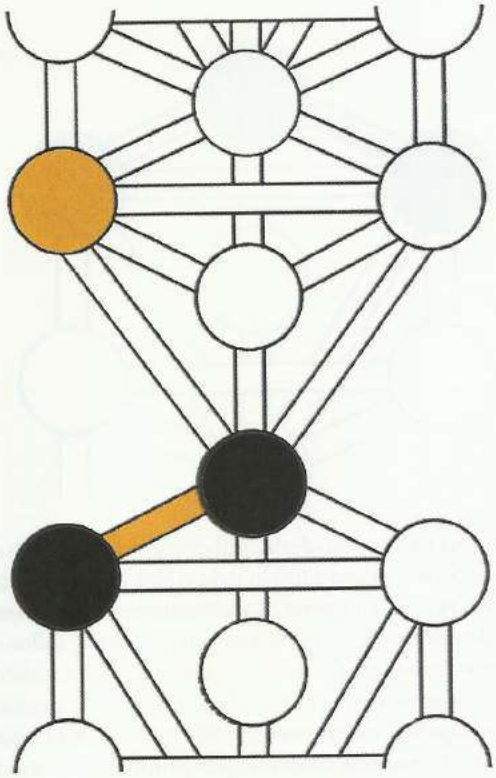
בראשית ברא אלהים

"No Início, Deus Criou o Céu e a Terra"

Beit representa, também, a boca na qual o Hálito Divino se aloja, da mesma maneira que nós, humanos, nos alojamos em uma casa. O formato da letra Beit lembra também uma boca aberta, que vai dar a forma ao verbo na medida em que pronunciar as palavras.

Este conceito de "dar forma às palavras" de Beit é extremamente importante para que consigamos compreender todas as nuances desta letra. Observe o diagrama na próxima página, onde BEIT reflete HOD da Árvore Superior da Evolução.

HOD é a Esfera da Forma, que vai ser filtrada a partir de KETHER para dar forma ao Mundo que está imediatamente abaixo na criação. Podemos entender isto como o "Verbo Divino" que criou nossa realidade, mas podemos entender este princípio todos os dias quando nós mesmos criamos alguma coisa.



HOD dá a forma aos nossos Pensamentos e Ações. Se imaginarmos uma Árvore da Vida Superior, Imaterial, o Hod desta Árvore se projetará em BEIT da Árvore imediatamente inferior, "criando" esta nova Realidade. Como você já deve estar imaginando, ALEPH será a projeção do Sopro de Deus vindo de NETZACH de uma Árvore Superior.

Parece complexo mas é simples de imaginar. Suponhamos que eu esteja escrevendo um livro (este livro). Eu utilizo do alfabeto (ALEF-BEIT) para colocar minhas ideias no papel para que você, leitor ou leitora, possa compreendê-las e aplicá-las em sua vida. Para isso, eu preciso utilizar minha própria capacidade de transmissão destas ideias e meu próprio vocabulário (Hod) e o veículo de trasmissão deste pensamento (Malkuth, representado neste livro que você tem em mãos agora). BEIT se torna a Casa de HOD, assim como o ALEPH se torna o sopro de NETZACH (daí a associação direta de Aleph com o Elemento AR).

Qualquer criação é uma Árvore da Vida *per se*, cujo criador está localizado diretamente na Árvore Superior. Se imaginarmos o Caminho contrário, a Árvore Superior sendo o Escritor, que se utiliza do racional de HOD para traçar suas ideias sobre MALKUTH e colocar no papel aquilo que está projetando, não teríamos que Malkuth da Árvore Superior equivale a Kether da Árvore imediatamente abaixo? Eis o segredo do conceito de Mercúrio como "Mensageiro dos Deuses" e a Razão pela qual BEIT está diretamente relacionado a Ele. Aleph é o "Sopro Divino", assim como Netzach é a "Animação da Forma", mas ambos (Hod e Netzach) necessitam de um veículo para transmitir esta criação.

Voltando ao meu exemplo; se eu, como escritor e pesquisador, preciso saber como utilizar as palavras certas (Hod) e a inspiração correta (Netzach) para escrever o produto de minhas reflexões (este livro, Malkuth), você, Leitor, que é KETHER da sua própria Realidade (seu cérebro), vai precisar do Alef-Beit (Alfabeto) para compreender minha mensagem.

Imaginemos que este livro estivesse em russo ou chinês. Neste caso, você, leitor, provavelmente não teria as chaves (Aleph-Beit) para traduzir este conhecimento de modo que a sua Árvore (você, sua vida) compreendesse esta criação. Neste ponto, Malkuth final de uma manifestação da minha Árvore, como Criador (este Livro) precisará do Aleph-Beit da próxima Árvore (você, leitor ou leitora) para ser codificado e absorvido.

E apesar de dispostos desta maneira, não há "Arvore Superior", apenas Árvores Relativas, pois, se algum dia você, leitor ou leitora, utilizando dos conhecimentos que recebeu neste livro, escrever o seu próprio livro, romance ou texto (sua produção final em Malkuth) e acrescentar suas próprias considerações (ou seja, passar por todo o conjunto de HOD da sua própria realidade, conhecimento e vivência), desde que eu possua a capacidade de compreensão do ensinamento (o Aleph-Beit), o conhecimento retorna para minha Árvore Pessoal.

Desta maneira, percebemos que TODAS as Árvores estão interligadas na Criação, daí a compreensão do por quê HOCHMA é composto de Infinitas Possibilidades. Diante do mesmo Kether (este livro), cada um de vocês, milhares de leitores, fará sua própria interpretação pessoal, ou seja, passará pelo cérebro (Kether) de cada um, será filtrado através da compreensão gramatical de cada um (aleph-Beit) e finalmente chegará à Essência de cada leitor (Tiferet) de maneira diferente.

A compreensão total deste livro dependerá também da quantidade de conhecimento e correlações que cada um de vocês será capaz de estabelecer, baseado na própria vivência e experiência de cada um (Hod). Ler este livro hoje e lê-lo novamente daqui dez anos tornará esta nova leitura completamente diferente.

Bereshit

Com esta noção da transmissão do conhecimento compreendida, podemos voltar à palavra Bereshit. Bereshit se soletra

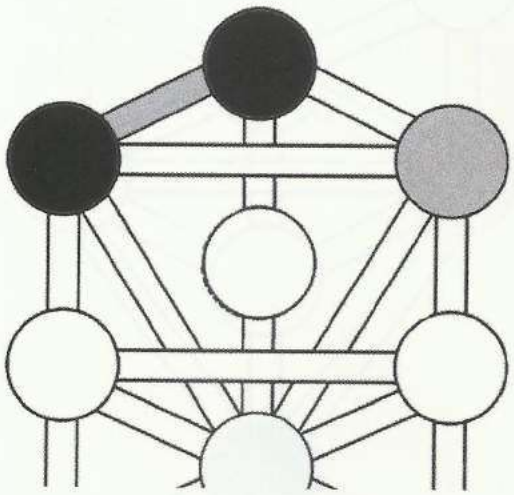
BEIT-RESH-ALEPH-SHIN-YOD-TAV.

A prórpia letra BEIT se soletra BEIT-YOD-TAV. Entre estas letras, temos RESH-ALEPH-SHIN, que soletra a palavra ROSH (Rei).

Então, em *Bereshit*, temos o REI dentro da Casa de Deus. Daí toda a importância da Gênesis, quando o REI (Rosh) vem para habitar a Casa (Beit). Em outras Palavras: quando o Rei (Deus, ou o Universo) vem para habitar nossa Casa (nosso corpo), somente então a Gênesis pode ocorrer; a criação de um novo Universo dentro de nós, ou nossa própria Consciência como parte do Universo que olha para si mesmo.

Isto é refletido em todos os níveis da realidade. Quando vamos a uma palestra, todo o auditório de pessoas sentadas aguardando a chegada da autoridade se torna BEIT.

A palestra não começa enquanto o palestrante ALEPH não chegar, certo? E somente no momento em que ROSH (o Rei, o governante ou líder) daquele pequeno universo criado se manifestar através do ALEPH (a transmissão do conhecimento) é que aquele auditório será preenchido pela Gênesis (a construção de uma nova realidade maior para todos aqueles que estão ali).



Na transmissão deste conhecimento, o Malkuth da Esfera Superior será filtrado pelo Aleph-Beit (alfabeto) de cada pessoa que estiver naquele auditório. Imaginemos que dentro de um auditório estejam pessoas de todos os níveis culturais, raças, credos, criações familiares, estudos e vivências possíveis e, para cada uma destas pessoas, a mensagem, embora tenha a MESMA FONTE, será filtrada de maneira diferente pela própria limitação do Aleph-Beit de cada uma delas.

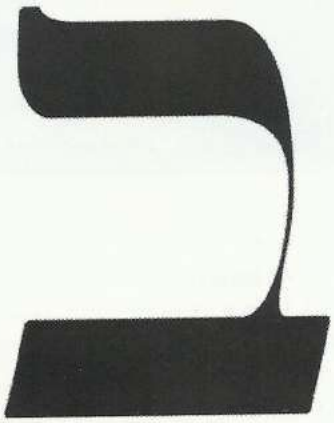
Capa do album "Dark Side of The Moon", do Pink Floyd, retratando a passagem da Luz de Kether sendo filtrada pela infinidade de multiversos de cada pessoa que escuta aquela música.

A Luz original de Kether será filtrada em HOCHMA pela multiplicidade de realidades e interpretações possíveis.

Em termos práticos, podemos correlacionar tanto a maneira como o Universo existe e é observado sob infinitos pontos de vista quanto qualquer obra (Malkuth) de uma pessoa que, uma vez que é publicada, se torna observável por uma infinidade de novos pontos de vista (As Árvores pessoais de cada leitor que tenha contato com aquela criação).

O Número Dois

BEIT também representa o número dois, a dualidade, e sua forma geométrica nos remete a dois Planos de Existência Horizontais conectados por uma linha Vertical. Estes Dois Planos seriam o Plano Superior, de onde todas as Grandes Obras são realizadas, e o Plano Inferior, no qual devemos realizar nossa própria Grande Obra. A conexão entre estas duas realidades cabe á figura do Mago, ou de Hermes, ou Exú, aquele que faz a conversação com os deuses.



A imagem do BEIT mostra o Plano Inferior, Malkuth, conectado a um Plano Superior, KETHER através de uma linha, representando, assim, a própria Árvore da Vida (e, por conseguinte, o nosso corpo e a "Casa de Deus").

A Casa de Deus inferior está tomada pelo Ego e pelas Paixões que nos impedem de sermos quem somos de verdade. A linha que unifica estas duas Casas, ou "Dois Reinos", é TIFERET, ou a Verdadeira Vontade, ou o Xristos, ou Jesus Cristo, como preferirem.

Diante disto fica muito mais fácil entender uma das passagens mais interessantes do Novo Testamento, que fala sobre a Casa de Deus e o significado simbólico da expulsão dos vendilhões do Templo.

"E a multidão dizia: Jesus, o profeta de Nazaré da Galiléia.

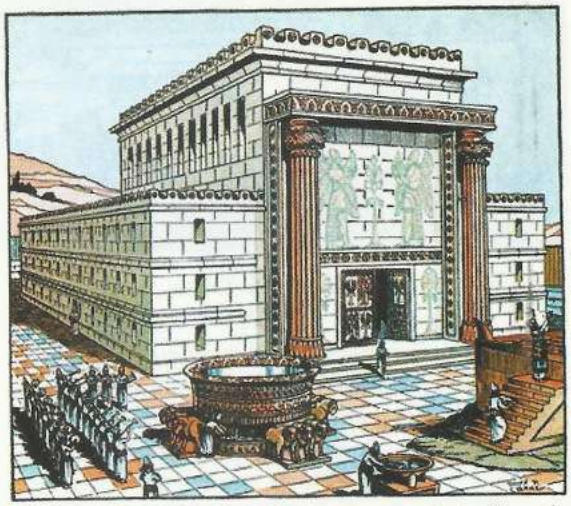
E entrou Jesus no templo de Deus, e expulsou todos os que vendiam e compravam no templo, e derrubou as mesas dos cambistas e as cadeiras dos que vendiam pombas;

E disse-lhes: Está escrito: A minha casa será chamada casa de oração; mas vós a tendes convertido em covil de ladrões.

E foram ter com ele no templo cegos e coxos, e curou-os".

Mateus 21:11-14

O "Templo" a que se refere este versículo é o Templo de Nossos próprios corações, ou o próprio Templo de Salomão simbólico, que deve ter os ladrões e vendilhões (as Qlipoth e o Ego Arbitrário) varridos e expulsos por Cristo (Tiferet) de modo que o Templo possa ficar puro para aceitar o Arcanum Arcanorum, ou a Arca da Aliança.



O Templo de Salomão é nosso próprio Templo Interno, que deve ser sempre purificado e guardado de todo mal. O Templo é o local mais importante dentro da cerca (CHETH) pois é nele onde os habitantes do Reino vão para pedir orientação divina. Da mesma maneira, nossa habilidade em nos tornar "Casa de Deus" está sempre limitada pelo Entendimento que temos da Realidade (Binah).

As três primeiras letras de Bereshit, BEIT-RESH-ALEPH, formam a palavra *Bara*, que significa "Construir". Em sânscrito *Bhu* e em inglês *Build.*

O Templo é a própria Árvore e é nosso corpo e nosso coração, onde devemos colocar a Arca da Aliança, o mais sagrado de todos os Artefatos, que é nossa Verdadeira Vontade. Mas somente conseguiremos fazer isto com o Templo purificado e limpo, unificando nosso Plano Inferior com o Plano Superior.

Jesus expulsa os vendilhões do Templo, por El Greco (1570)

Fazer a Construção do Templo Interior exige uma boa Fundação (YESOD) por meio de obras, não apenas mero estudo sem prática. É como a construção de uma casa sobre a areia, de acordo com a seguinte parábola:

"E então lhes direi abertamente: Nunca vos conheci; apartai-vos de mim, vós que praticais a iniqüidade.

Todo aquele, pois, que escuta estas minhas palavras, e as pratica, assemelhá-lo-ei ao homem prudente, que edificou a sua casa sobre a rocha;

E desceu a chuva, e correram rios, e assopraram ventos, e combateram aquela casa, e não caiu, porque estava edificada sobre a rocha.

E aquele que ouve estas minhas palavras, e não as cumpre, compará-lo-ei ao homem insensato, que edificou a sua casa sobre a areia;

E desceu a chuva, e correram rios, e assopraram ventos, e combateram aquela casa, e caiu, e foi grande a sua queda".

Mateus 7:23-27

A Grande Obra, de trazer Kether para Malkuth, só será realmente concluída se suas bases estiverem firmes e bem ancoradas na Rocha. Mas esta "Rocha" não é física, esta Rocha é a Espiritualidade de Yesod, a iniciação que permite ao Mago saber que há algo maior do que o mundo físico. Esta linha de certeza seria traçada assim: Malkuth-Yesod-Tiferet-Kether e forma o fio condutor que une o Plano Superior ao Plano Inferior e vice-versa.

Assim como o Templo como "Casa de Deus" está ao mesmo tempo na Terra e nos Reinos Celestiais, o Mago, imbuído da Verdadeira Vontade, está ao mesmo tempo entre os Homens e entre os Deuses. Seu corpo físico está em Malkuth, mas suas ações e consciência estão próximos de Kether.

'If the doors of perception were cleansed, everything would appear to man as it is, infinite"

(Se as portas da percepção estivessem livres, tudo se mostraria ao homem como é, infinito).

- William Blake

O trecho citado foi retirado da obra *O Casamento do Céu e do Inferno*, escrito em 1793. E é nesta obra que está o mais famoso texto de Blake: Proverbs of Hell. Com uma visão mordaz, crítica e, sobretudo, profética, Blake enfileira ataques contra as principais instituições, dentre a maior, a igreja.

Provérbios do Inferno
Poema de William Blake,
Tradução José Antônio Arantes

No tempo de semeadura, aprende; na colheita, ensina; no inverno, desfruta.
Conduz teu carro e teu arado sobre a ossada dos mortos.
O caminho do excesso leva ao palácio da sabedoria.
A Prudência é uma rica, feia e velha donzela cortejada pela Impotência.
Aquele que deseja e não age engendra a peste.
O verme perdoa o arado que o corta.
Imerge no rio aquele que a água ama.
O tolo não vê a mesma árvore que o sábio vê.
Aquele cuja face não fulgura jamais será uma estrela.
A Eternidade anda enamorada dos frutos do tempo.
À laboriosa abelha não sobra tempo para tristezas.
As horas de insensatez, mede-as o relógio; as de sabedoria, porém, não há relógio que as meça.
Todo alimento sadio se colhe sem rede e sem laço.
Toma número, peso e medida em ano de mingua.
Ave alguma se eleva a grande altura, se eleva com suas próprias alas.
Um cadáver não revida agravos.
O ato mais alto é até outro elevar-te.
Se persistisse em sua tolice, o tolo sábio se tornaria.
A tolice é o manto da malandrice.
O manto do orgulho, a vergonha.
Prisões se constroem com pedras da Lei; Bordéis, com tijolos da Religião.
A vanglória do pavão é a glória de Deus.
O cabritismo do bode é a bondade de Deus.
A fúria do leão é a sabedoria de Deus.
A nudez da mulher é a obra de Deus.
Excesso de pranto ri. Excesso de riso chora.
O rugir de leões, o uivar de lobos, o furor do mar em procela e a espada destruidora são fragmentos de eternidade, demasiado grandes para o olho humano.
A raposa culpa o ardil, não a si mesma.
Júbilo fecunda. Tristeza engendra.
Vista o homem a pele do leão, a mulher, o velo da ovelha.
O pássaro um ninho, a aranha uma teia, o homem amizade.
O tolo, egoísta e risonho, e o tolo, sisudo e tristonho, serão ambos julgados sábios, para que sejam exemplo.
O que agora se prova outrora foi imaginário.
O rato, o camundongo, a raposa e o coelho espreitam as raízes; o leão, o tigre, o cavalo e o elefante espreitam os frutos.
A cisterna contém: a fonte transborda.
Uma só ideia impregna a imensidão.
Dize sempre o que pensas e o vil te evitará.
Tudo em que se pode crer é imagem da verdade.
Jamais uma águia perdeu tanto tempo como quando se dispôs a aprender com a gralha.
A raposa provê a si mesma, mas Deus provê ao leão.
De manhã, pensa, Ao meio-dia, age. Ao entardecer, come. De noite, dorme.
Quem consentiu que dele te aproveitasses, este te conhece.
Assim como o arado segue as palavras, Deus recompensa as preces.
Os tigres da ira são mais sábios que os cavalos da instrução.
Da água estagnada espera veneno.
Jamais saberás o que é suficiente, se não souberes o que é mais que suficiente.
Ouve a crítica do tolo! É um direito régio!
Os olhos de fogo, as narinas de ar, a boca de água, a barba de terra.
o fraco em coragem é forte em astúcia.
A macieira jamais pergunta à faia como crescer; nem o leão ao cavalo como apanhar sua presa.
Quem reconhecido recebe, abundante colheita obtém.
Se outros não fossem tolos, seríamos nós.
A alma de doce deleite jamais será maculada.
Quando vês uma Águia, vês uma parcela do Gênio; ergue a cabeça!
Assim como a lagarta escolhe as mais belas folhas para pôr seus ovos, o sacerdote lança sua maldição sobre as alegrias mais belas.
Criar uma pequena flor é labor de séculos.
Maldição tensiona: Benção relaxa.
O melhor vinho é o mais velho, a melhor água, a mais nova.
Orações não aram! Louvores não colhem!
Júbilos não riem! Tristezas não choram!
A cabeça, Sublime; o coração, Paixão; os genitais, Beleza; mãos e pés, Proporção.
Como o ar para o pássaro, ou o mar para o peixe, assim o desprezo para o desprezível.
O corvo queria tudo negro; tudo branco, a coruja.
Exuberância é Beleza.
Se seguisse os conselhos da raposa, o leão seria astuto.
O Progresso constrói caminhos retos; mas caminhos tortuosos sem Progresso são caminhos de Gênio.
Melhor matar um bebê em seu berço que acalentar desejos irrealizáveis.
Onde ausente o homem, estéril a natureza.
A verdade jamais será dita de modo compreensível, sem que nela se creia.
Suficiente! ou Demasiado.

Comparação da figura do Mago no tarot com Jesus Cristo. Na primeira imagem, "The Supper at Emmaus", de Phillipe Champaigne (século XVII), ao centro o tarot de Nicolas Conver (1760) e à direita "The Supper at Emmaus" de Jacopo Bassano (1538).

O Arcano do Mago

O estudioso de tarot Constantino K. Riemma escreve; "*Desde a Idade Média são bem conhecidos esses personagens que ganhavam a vida com suas habilidades. Seu ofício combinava frequentemente a apresentação de danças e a prática de charlatanismo – muitos deles passavam o tempo a vagabundear pelas feiras.*

Não há muitas marcas literárias de sua passagem pela cultura europeia, mas, em compensação, foi um personagem de prestígio nas artes gráficas desde os primeiros tempos. As gravações medievais costumam mostrá-lo no desempenho de suas mágicas frente a um grupo de espectadores absortos.

O Tarô suprime as testemunhas e acrescenta detalhes originais (a mesa de três pernas, a posição das pernas e dos braços do protagonista, entre outros), mas o seu parentesco com os registros sobre as feiras é evidente.

Pode-se acrescentar que, no mundo islâmico, o Prestidigitador foi também um personagem de vasta popularidade. Num sentido mais geral, o Prestidigitador pode ser considerado símbolo da atividade originária e do poder criador existente no homem. Como ponto de partida do Tarô, é também o primeiro passo iniciático, a vontade básica no caminho para a sabedoria, a matéria primordial dos alquimistas, o barro paradisíaco do qual será obtido o Adam Kadmon.

"Se o mundo visível não passa de ilusão – pergunta-se Oswald Wirth – o seu criador não será o ilusionista por excelência?"

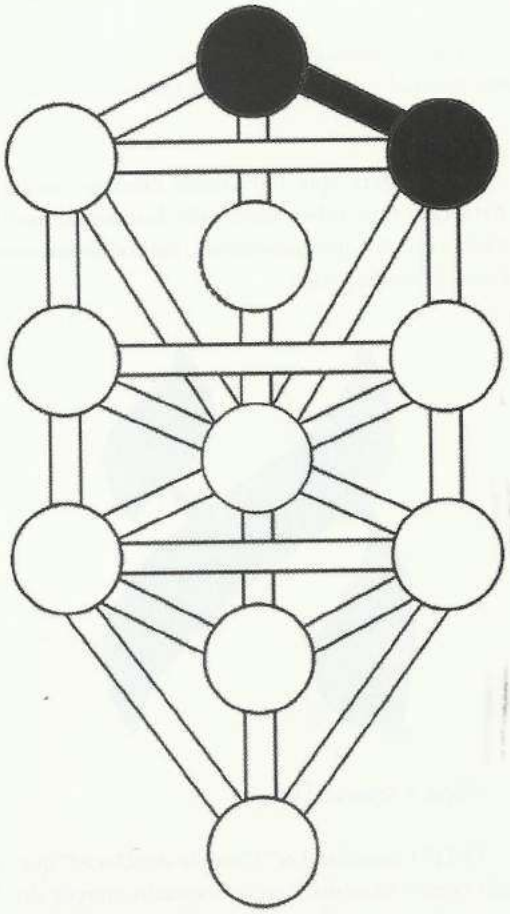
Neste plano, o Prestidigitador identifica-se com a materialidade do ser criado, até que o demiurgo e a criatura tornam-se o mesmo: certamente há aqui um sentido psicológico, para o qual a identidade é produto da experiência pessoal (o homem é o resultado das suas próprias ações). Desta maneira, pode-se interpretar a supressão da quarta perna da mesa como representativa do ternário humano no mundo (espírito-psique-corpo).

Uma das especulações em torno do personagem do Arcano I pode ser estabelecida a partir da sua atividade intensa, de seu dinamismo sem repouso (produto de seu caráter de intermediário entre o sensível e o virtual), atributo que o relaciona de modo estreito ao simbolismo de Mercúrio.

Nesse sentido, a vareta que traz na mão esquerda seria a evocação do caduceu, assim como seu estranho chapéu corresponde quase exatamente ao capacete alado da divindade. Seu nome grego significaria "intérprete, mediador", o que confirmaria essa hipótese.

Muito já se estudou sobre o papel fundamental desempenhado por Hermes Trismegisto na história do ocultismo; os alquimistas desenvolveram boa parte de suas sutis investigações em torno do simbolismo de Mercúrio; não é absurdo, portanto, supor que o Tarô tenha sido colocado sob sua invocação".

ALEPH



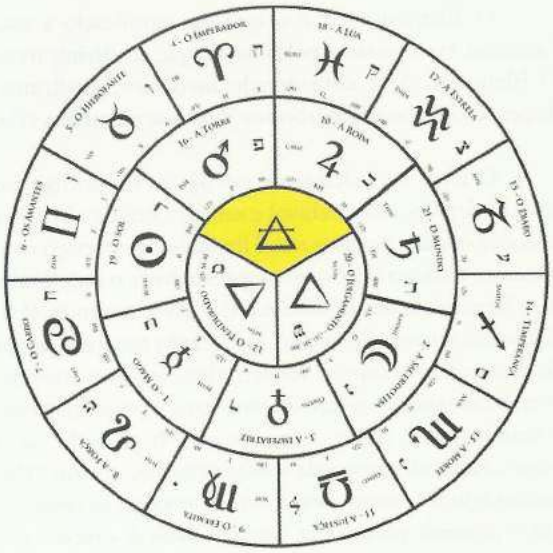
Título: O Espírito Santo.
Inteligência: Inteligência Cintilante.
Posição: Une as Esferas Kether a Hochma.
Significado: Boi, Sopro, Vida
Valor Gemátrico: 1.
Anjo: Raphael.
Qliphoth: Amprodias.
Runa: Ingwaz.
Cor: Amarelo.
Incenso: Galbanun.
Animais: Águia, Humano, Boi.
Seres lendários: Silfos.
Pedras: Topázio, Calcedônia.
Plantas: Aspen, Grama, Menta, Camomila.
Árvore: Pinheiro.
Correlação: Ar.
Arcano do Tarot: O Louco.
Correspondência no corpo humano: Órgãos Respiratórios.
Doenças: Fluxos.
Poderes: Adivinhações.
Símbolos: Adaga.
Rituais: Alcançar e Utilizar o Superconsciente.

Descrição

O 11° Caminho é o da INTELIGÊNCIA CINTILANTE, porque é a essência dessa cortina que se situa próxima a ordem da disposição, e é uma dignidade especial dada a ele que seja capaz de encontrar-se ante o Rosto da Causa das Causas.

A Inteligência Cintilante é a Vitória sobre os Véus da Ilusão que se desfazem pelo poder da Luz emanada de Kether, o Grande Dispersador.

Tem-se poucas notícias dos que alcançaram a Consciência Espiritual perfeita; é difícil de acreditar nas possibilidades de um ser que, encarnado, possa alcançar grau tão alto de Consciência. Porém, é conhecido que, simbolicamente, existem os que adquiriram a imortalidade e manifestam extraordinário poder e incompreensível força, desconhecidas ao homem comum.



Por "imortalidade física" se entende o LEGADO DE SUAS OBRAS, não a imortalidade do corpo que, obviamente, não se pode atingir ainda. Paulo, em sua carta para os coríntios, afirma que "*a carne e o sangue não podem herdar o Reino de Deus*", mas ele fala de "um mistério: nem todos dormirão, mais será transformado tudo.". .

"*Porque é necessário que este corpo corrutível se revista de incorruptibilidade e que o corpo mortal se revista de imortalidade.*"
- Papus

Isto sugere que o homem comum, mutável de natureza, será substituído pelo homem espiritual, imutável e imortal, pelo nascimento natural de um estado de Consciência Superior.

Aleph, o Sopro de Deus

O 11° Caminho é o "*Caminho dos Deuses*" que, de acordo com a filosofia Zen, é acessado através do Ar (Mente) e depois do Éter (Intuição).

O Elemento Ar é o que dá significado a este Caminho conquistado pelos seres que se divinizaram. O Elemento Ar é considerado mediador, vitalizante, dispersador, representa o Sopro Vital que mantém a vida.

O Éter, o 5° elemento, veículo da força vital, é o mais poderoso, inconcebível e remoto, origem de todas as coisas criadas; por isso não é limitado pelo espaço nem o tempo, o não criado, o incompreensível e o indefinido. É a *Quintessência dos Alquimistas*. É o Todo em tudo. Pelo Corpo do Etéreo (Intuição), o Iniciado possui o poder de exterminar tempo e espaço, desintegrar a matéria, cruzar os espaços celestiais para criar coisas materiais e manifestar se onde deseja, ir para o passado ou o futuro. Patanjali, em um de seus provérbios, afirma: "*Pela meditação perfeitamente concentrada na correlação do corpo com o éter e pensando que ele é leve, o poder é obtido de atravessa-lo.*"

Neste tipo de "Transe de Aniquilação" (TAV, no qual o Iniciado suprime os sentidos de Malkuth), o Mago pode participar da natureza essencial dos Seres Superiores e contatar toda a Essência do Universo (Kether), pois o Éter a tudo permeia e, quando se atinge a união com o Éter, pode-se projetar a consciência em Hochma, buscando na Sabedoria Divina ideias originais e únicas. E isso se torna a base para o título do Arcano que dá nome a este Caminho.

Aleph, o Caminhante no Éter

Os valores espirituais diferem, em uma direção diametralmente oposta dos valores mundanos; aqueles são alcançados quando estes forem aniquilados; é como a **Parábola da Pérola** que se relaciona o caso do comerciante que se desfez de tudo aquilo possuía e a comprou (Mateus 13:45-46).

São considerados como loucos esses que procedem deste modo. Não pode a humanidade que é considerada "normal", voltada para o TER e não para o SER, entender ou tolerar os que não pensam e agem de acordo com os padrões dela; eles são vistos como

anormais. Este tipo de loucura atribuída a este Caminho exige liberdade pensamento, responsabilidade nas ações, conhecimento das coisas; então haverá equilíbrio e perfeição manifestadas no ser total.

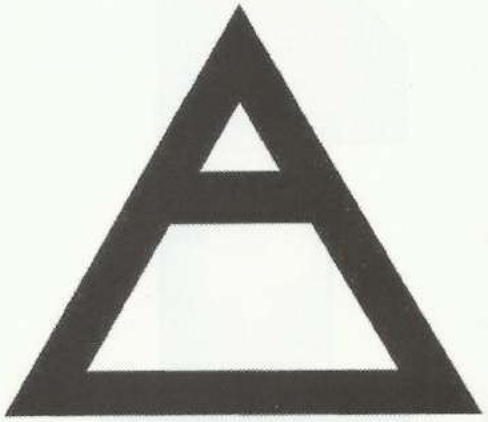
Infelizmente isto é conseguido dificilmente dentro de um sistema como o da vida atual na qual a Individualidade está cerceada e robotizada pelos tabus inacreditáveis que o materialismo impõe.

A letra Aleph é o "pai" do Aleph-Beit, cuja pictografia original representa um boi, força e líder. Seu valor numérico é um (e também 1000) e é uma letra silenciosa. Aleph, portanto, é preeminente em sua ordem e alude aos mistérios inefáveis da unicidade de Deus. De fato, a palavra Aluf (derivada do próprio nome desta letra) significa "Mestre" ou "Senhor".

A loucura aqui estudada não se refere aos retardos mentais. É a loucura que não ajusta em uma sociedade que deseja mecanismos eficientes, manejáveis e por isso mesmo estúpido. Não tolera Buda, Cristo ou Moisés, seres de uma consciência penetrante, afiada, sensível que renderam e se entregaram a Deus. São anormais porque são super-normais; são os super-homens, anormais e loucos, porque não são do lixo das massas.

Pode à massa comum da humanidade entender a renúncia em torno de Buda? A entrega total de Jesus? A coroa, símbolo do chakra coronário, é a recompensa dos vitoriosos que alcançaram Kether; eles são os deuses Coroados pela Divina Luz.

Tal é o senso do Arcano Maior do Tarot, sem número, o Louco, uma criatura paradoxal, pois poucos o compreendem. É paradoxal porque é ao mesmo tempo sábio e louco. Este segredo descreve o homem vestido de bobo, **Bobo da Corte do Real**, carregando um bastão, com um fardo pequeno na ponta, na parte do ombro que simboliza a Sabedoria Cósmica atrás dele. Vai à extremidade de um precipício, de um modo ingênuo, inexperiente, com um cachorro hostil que o morde a perna da qual ele não percebe.



O Elemento AR, a Inspiração Divina

Este Caminho, examinado em direção ascendente, conduz ao Caos. O Paradoxo Vasto do Grande Imanifestado. Em sentido descendente, representa o Espírito na sua Pureza, projetando se rumo à manifestação, com todas as dificuldades e hostilidades das quais ainda não tem consciência.

Um jovem entra no Caminho iniciando-se em Nova Obra que, no sentido descendente se refere ao Logos, ao Grande Artista, embora para Ele não haja definição de idade, assim como da sua Polaridade. Vai realizando sua Grande Obra afirmada nas suas potencialidades cuja memória guarda na trouxa que representa seu passado por cuja evolução passou como peregrino.

Os sapatos amarelos e as meia-calças ajustadas até os joelhos, representam as cores deste Caminho, amarelo-ouro brilhante, as cores do Ser Supremo (em Atziluth).

Na mão esquerda, o jovem segura uma rosa branca, rosa da boa vontade, a flor cultivada que simboliza a pureza e limpeza de caráter. Neste jovem não existe má vontade, não possui noções do bem nem do mal; não há para ele riqueza nem pobreza, em termos de comparação.

A comparação só existe no declive evolutivo e tudo aquilo representa o mal não faz parte do Plano Divino.

O Número Um

O ALEPH representa a maneira como o Universo vê a si mesmo refletido de Kether em Hochma. Não há divisões nem conflitos, tudo é uma única expressão unitária dentro do Todo.

O Aleph é o Um, representando o próprio Universo e todas as coisas que estão dentro dele.

Quando a humanidade realizar o objetivo simbolizado pelo Arcano 0, estará na Unidade Cósmica.

A letra Aleph simboliza a Unidade, o Ponto Central, o Princípio Abstrato de uma coisa, a substância primária. É a chave do Caminho, o começo da manifestação como fim; esotericamente representa o boi, o símbolo mais velho nos animais.

O boi sustenta o arado, como também o espírito na Terra precisa para sustentar a carne. O semeador precisa arar e dominar a terra para semear e pegar suas frutas; da mesma maneira, o espírito precisa dominar a carne para alcançar a realização mais alta.

A Passagem pelo Portal de ALEPH

ALEPH é considerado o *Caminho do Louco* ou o *Caminho do Sopro de Deus*. Todos nós passamos pelo portal de Aleph quando temos alguma ideia inspirada ou quando iniciamos qualquer atividade que nos dê prazer. A excitação de começar um novo trabalho, um novo projeto de vida, uma nova Iniciação ou um novo relacionamento; todos os inícios começam no primeiro passo.

Os Mistérios de Aleph

No misticismo judaico, a letra Aleph é soletrada ALEPH-LAMED-PEH, que é a mesma maneira de escrever "Mil".

O ALEPH representa o Sopro Divino inspirador, LAMED o "*Castelo que se eleva sobre as nuvens*" e PEH o Verbo que manifesta a Realidade. A palavra ALEPH representa o processo de criação da realidade vindo do Ain Soph e passando pela boca metafórica de Kether até a manifestação do Verbo na criação da Realidade. A própria pronúncia da letra faz com que a pessoa que esteja pronunciando faça o gesto de assoprar.

O Valor numérico de Aleph (1) + Lamed (30) + Peh (80) é 111, que formam três "1", ou três Alephs dentro de um Aleph. O Deus-Tríplice.

A forma geométrica do ALEPH é composta de um YOD superior, um YOD inferior e um VAV inclinado que ao mesmo tempo os separa e os conecta. Para os judeus, o traço entre os Yods representa a própria Torah, que faz a conexão dos homens a Deus.

A letra ALEPH ao mesmo tempo em que significa "um", significa "mil" (não apenas no sentido numérico, mas a ideia de "infinito" que este número traz dentro de si para os povos antigos) e carrega dentro de si o paradoxo de estar unificado dentro de uma multidão infinita; aquele que está com Deus (ou, no Hermetismo, "aquele que está em sua Verdadeira Vontade") mantém sua unidade com o Universo, mesmo se mergulhado no mundo profano.

De todos os nomes de Deus, a maioria começa pela letra Aleph, especialmente El e ELOHIM. Aleph também é a primeira letra na palavra "Adam Kadmon", o Homem Perfeito. Palavras como "Sinal", "Luz", "Amor", "Vida" e "Pai" em hebraico começam com Aleph.

O Início de Todas as Coisas

Aleph, como o número 1 e a associação direta com a Esfera de Kether, representa o Início de todas as coisas e ao mesmo tempo a unidade de tudo. Todas as Esferas da Árvore estão contidas em Kether e todas as Esferas da Árvore são partes de Kether.

O Início e a Força Invisível que Inspira toda a criação de qualquer ideia está atribuída a Aleph. Se ao longo deste livro fizemos correlações a respeito da Árvore da Vida e de uma Vila/Cidade, Aleph é a própria ESSÊNCIA INVISÍVEL deste Reino que unifica todos os moradores sob um ideal comum.

ALEPH representa a própria Inspiração que dá origem a uma Egrégora.

Shemá

A idéia de que "Deus é Uno" e este "Um" engloba todos os membros do judaísmo e praticantes da Cabalá religiosa faz parte das tradições judaicas. A historiadora Yaffa Eliach conta que, após a Segunda Guerra, um judeu americano de nome Liberman decidiu resgatar o maior número de crianças judias que haviam sido escondidas em mosteiros e orfanatos durante o conflito. Foi à Europa, visitando mosteiro a mosteiro, orfanato a orfanato e, ao entrar em cada instituição, recitava o Shemá Israel. As crianças que reconheciam as palavras, eram judias.

"Shemá Israel A-do-nai Elokenu A-do-nai Ehad".

"Ouve Israel, A-do-nai é nosso D'us, A-do-nai é Um. Ouve, atentamente, ó Israel, preste atenção, abre totalmente sua percepção, silenciando completamente a mente, medite sobre o que estiver pronunciando, interiorize e absorva a mensagem de tal forma que se torne parte de sua própria essência... D'us é Um e é Único, e Ele é nosso D'us".

Este versículo que inicia uma das mais antigas e importantes orações do judaísmo, o Shemá, é nossa declaração de fé. Nesta é proclamada a própria essência do judaísmo, o que sempre diferenciou os judeus de outros povos: a crença na Unidade e Unicidade de D'us e a lealdade eterna de Israel para com seu D'us. Shemá Israel foi o que o patriarca Jacob ouviu dos filhos em seu leito de morte. Foram as palavras usadas por Moisés para se dirigir aos judeus em seu último discurso, no deserto.

O versículo resume o primeiro e o segundo mandamento do Decálogo; é a primeira oração que a mãe ensina a seu filho; são as últimas palavras pronunciadas por um judeu antes da morte. Presenciar durante a *Neilá*, (oração ao término do Yom Kipur), um judeu recitar em voz alta, em uníssono com sua comunidade, o Shemá Israel, é uma experiência espiritual inigualável. Com as palavras do Shemá nos lábios, muitos judeus enfrentaram as fogueiras da Inquisição e as câmaras de gás durante a Segunda Guerra. Foram as últimas palavras de Rabi Akiva que, preso pelos romanos após a revolta de Bar Kochba, na Judéia, foi cruelmente torturado e executado em praça pública. Segundo o Talmud, ao pronunciar a palavra *Ehad*, Único, a alma de Rabi Akiva deixou seu corpo.

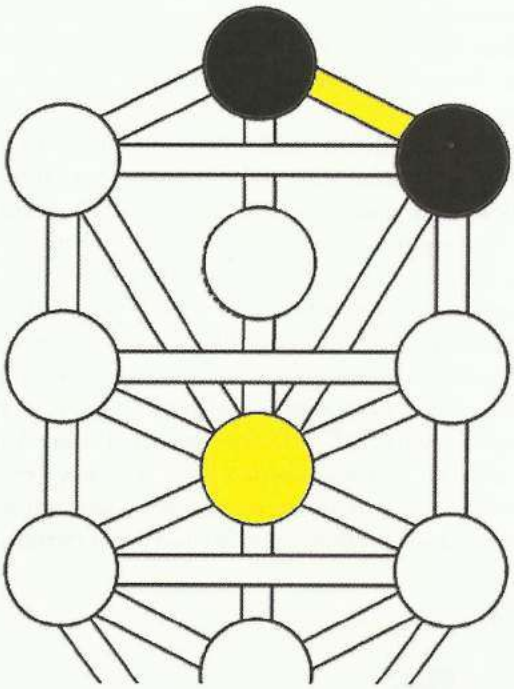
A força desse versículo é tamanha que, mesmo se um judeu estiver isolado e todos os traços de identidade judaica forem apagados, o Shemá não o abandonará, permanecendo na memória e o mantendo ciente de sua identidade como judeu. Ao ser evocado, uma "mágica" ocorre no subconsciente e o indivíduo se reaproxima de seu povo e de sua fé ancestral. O *Midrash* nos ensina que no Sinai, além dos dois milhões de hebreus que haviam saído do Egito, todas as almas judias, incluindo as futuras gerações, ouviram a Voz Divina declarar "Eu sou A-do-nai, seu D'us". Todas fizeram parte da aliança eterna entre D'us e Israel. Estes acontecimentos extraordinários estão gravados nas almas de toda Israel para a eternidade.

Ouve, Israel, A-do-nai é nosso D-us, A-do-nai é Um.
(Em voz baixa:) *Bendito seja o nome da glória de Seu reino para toda a eternidade.*

"Amarás a A-do-nai, teu D-us, com todo teu coração, com toda tua alma e com todo teu poder [tuas posses]. Estas palavras que Eu te ordeno hoje ficarão sobre teu coração. Inculca-las-ás diligentemente em teus filhos e falarás a respeito delas, estando em tua casa e andando por teu caminho, e ao te deitares e ao te levantares. Ata-las-ás como sinal sobre tua mão e serão por filactérios entre teus olhos. Escreve-las-ás nos umbrais de tua casa e em teus portões".

Aluf, o Líder

Aleph, acrescido de um Vav, forma a palavra ALUF, ou "Líder", que é aquele que prega a palavra de Deus, ou a Verdade. Ele traz dentro de si as qualidades de um Verdadeiro Líder Espiritual, tanto pela fala quanto pelas ações e pela coerência dos atos.



Aluf, o Líder que é inspirado pela Sabedoria (Hochma) Divina. Podemos observar que este líder, além de estar Realizando sua Verdadeira Vontade em Tiferet, traz como vértices deste triângulo na Geometria Sagrada os caminhos de HEH (O Imperador, que é iluminado pela Sabedoria) e GIMMEL (a Sacerdotisa, a Vontade do "eterno evoluir"). Tiferet, quando reflete sua luz sobre Aleph, forma o líder idealista, capaz de conduzir seu povo por territórios nunca antes desbravados.

Sua postura é Verdadeira, seus Atos são verdadeiros e coerentes. O Rei que detém a vontade de conduzir as pessoas ao seu redor para o que há de melhor em cada uma delas! Como seria o planeta se tivéssemos líderes com esta mentalidade?

Na qualidade de Aluf, o visionário não apenas lidera, mas ordena o universo de acordo com sua Vontade. Por "ordenar" queremos dizer "colocar em ordem", que significa que cada peça da enorme engrenagem celestial estará em seu lugar perfeito, funcionando em sua melhor capacidade. O líder que pratica e vive a Kabbalah quer o melhor para a comunidade, o que inclui entregar o cargo de líder para alguém que ele julgue ser mais capaz de liderar o grupo do que ele próprio!

O Sopro Divino

Na imagem ao lado vemos o Aleph como Grande Inspirador de todas as ideias. Lamed, representando "*A Torre que se ergue nas nuvens*", faz a transição entre a Inspiração Divina e a Mente do Mago (Casa de Deus, Beit) que, através do Verbo encarnado, fará a criação.

"*Abra cidabra*" em aramaico (o idioma no qual estão escritos o Talmud e o Zohar) significa "*Eu criarei à medida que falo*". Na tradição judaica existe a ideia de realmente criar coisas dizendo certas combinações das letras hebraicas, que contêm poderes criativos. Estes segredos estão contidos no livro Sefer Yetzirá. (O Golem de Praga, por exemplo, foi criado através da combinação de palavras místicas pronunciadas com o profundo conhecimento de seu criador, Rabi Yehudá Lowe, conhecido como Maharal).

אלף

Aleph

...E o Sopro Divino anima o Líder Divino.

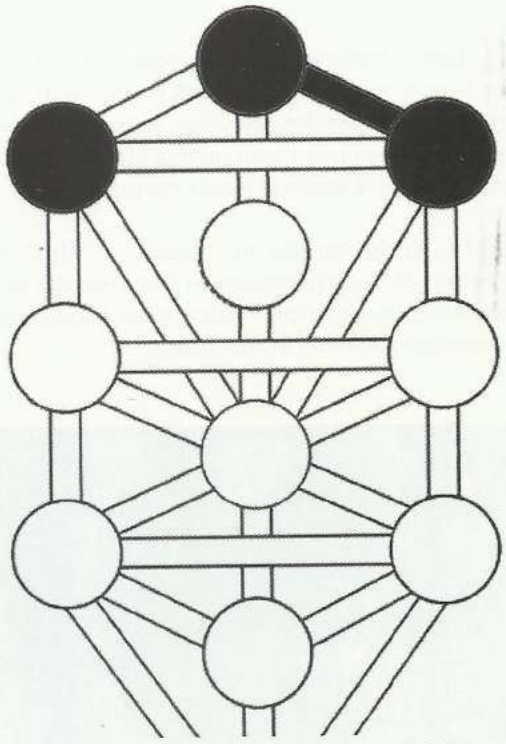
A ponta superior do LAMED é um YOD que representa KETHER. Através deste sopro, a Luz Divina se manifesta através da carne, ou seja, o *Imaterial se torna* Material através do Verbo.

O Gato Felix, em 1920, na primeira concepção para o cinema da Ideia sendo materializada na forma de Luz. Podemos ver, acima, que o gato se encontrava nas Trevas e sem solução e que a grande ideia salvadora estava representada na forma da lâmpada luminosa, que traria a Luz (Genesis 1:1).

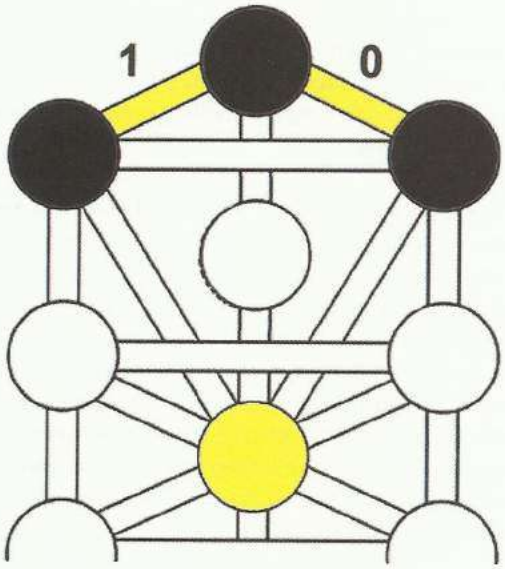
O Mestre Walt Disney logo em seguida aproveitou o conceito em seus desenhos, substituindo o fogo pela lâmpada elétrica, mas mantendo a mesma premissa do ALEPH divino descendo sobre a matéria (na verdade, ainda não na matéria, mas na MENTE do personagem que, através daquela conexão divina, faria a ideia imaterial se transformar em matéria em MALKUTH).

BEIT, no caso a terceira Sephiroth, se torna o Receptáculo desta emanação divina. A Luz emanada em KETHER e compreendida na Sabedoria de HOCHMA, atravessa Daleth (a Porta) por cima de DAATH (O Abismo) e chega em BINAH (O Entendimento), onde passa a habitar. Da mesma maneira simbólica na qual Deus cria o Homem através do barro, ou o rabino dá *vida ao Golem escrevendo* EMET (verdade) em sua testa, a ideia de algo maior, melhor e mais útil para a evolução humana.

Desta maneira, enquanto o MAGO no tarot representa a "Casa de Deus" ou Aquele que vai cumprir os desígnios do Universo, o LOUCO representa a parte etérea da Inspiração destes desígnios antes que ela possa pousar na mente do mago. Por esta razão o Mago é representado com sua trouxinha aberta sobre a mesa, mostrando aos populares suas ferramentas e suas operações, enquanto o louco é representado com seus instrumentos guardados na trouxinha em suas costas. O Louco não possui morada fixa, ele segue de cidade em cidade carregando sua alegria.



Esta é a razão pela qual o Arcano do Louco não tem número em muitos tarots antigos e o por quê muitos estudiosos confundem o Mago com a letra Aleph em suas correlações. O Mago e o Louco são a mesma energia, mas o louco representa a potencialidade total de Hochma em liberdade, enquanto o Mago é um ser material. O Louco durou até os dias de hoje em nosso baralho profano, tornando-se a carta do CORINGA, que tradicionalmente pode ser usada nos jogos para substituir qualquer uma das cartas do baralho.



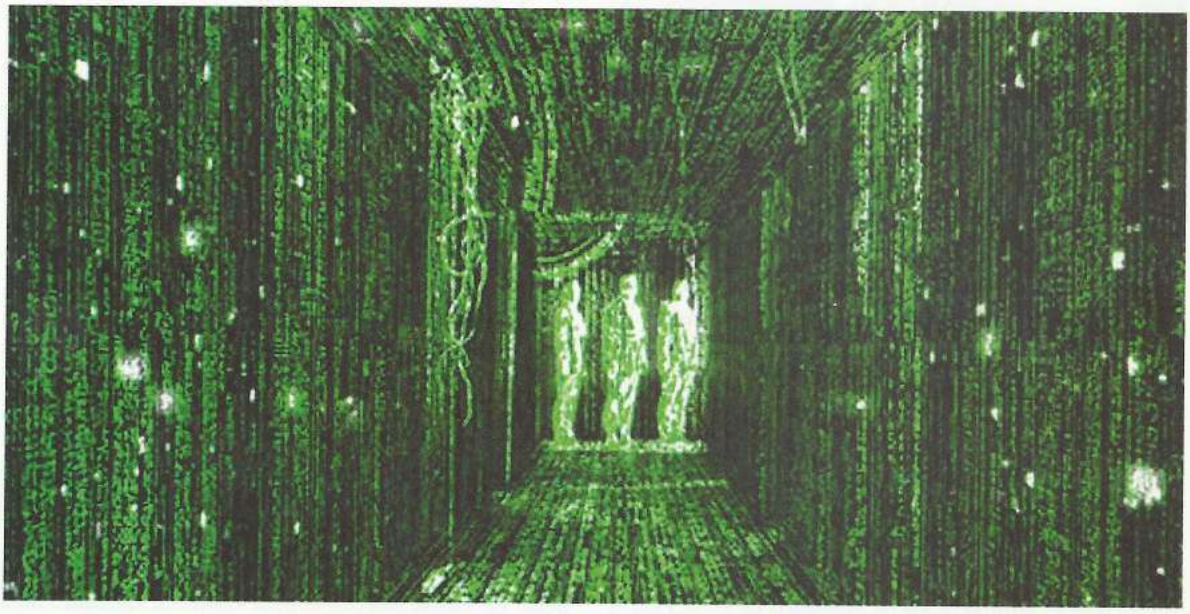
Tanto Aleph quanto Beit são representados na cor amarela no hermetismo tradicional, porque simbolizam Kether em dois estados próximos, porém distintos: a Ideia Pura e luminosa e esta mesma ideia habitando a Mente do Mago e sendo colocada em prática.

O Aleph-Beit são os "Zeros" e "Uns" que escrevem toda a programação do Universo; das ideias primordiais aos sentimentos primordiais. São os tijolos da construção de todas as realidades.

Boca, Comunicação e Descrição

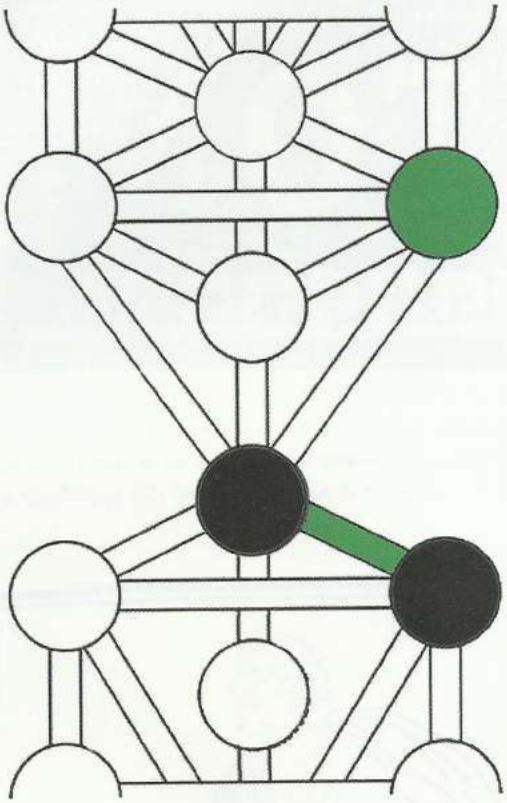
Como já vimos, o Significado da letra PEH é "Boca" ou, por extensão, "Comunicação". A letra PEH é escrita com as letras PEH e HEH. Veremos adiante que a letra HEH está relacionada com a garganta, a janela para o interior do corpo. Desta maneira, a associação direta desta letra com o ato de falar e se comunicar. Nada mais justo, sendo o Caminho que intercede entre a Razão (HOD) e a Emoção (NETZACH) e representa toda a maneira como os humanos se comunicam.

Abracadabra



Cena do filme "The Matrix" (1999) mostrando a realidade de Malkuth como um programa de computador.

Em hebraico, a palavra *Dabar* representa tanto "coisas" como "palavras" indicando que não há distinção entre um objeto físico e uma palavra que lhe dê o nome. Na descida até a Matéria, o Caminho de PEH, letra final da palavra ALEPH, conecta a Esfera de NETZACH, que possui toda a inspiração e as sensações e os sentimentos, até a Esfera de HOD, que dará nomes e códigos para todos estes sentimentos, sensações e observações. Algo que não possa ser "nomeado" não existe. Como poderíamos passar nossas experiências pessoais adiante?



NETZACH está para a "Musa Inspiradora" e para o ALEPH e o Louco assim como HOD está para o "Poeta", para o BEIT e o Mago.

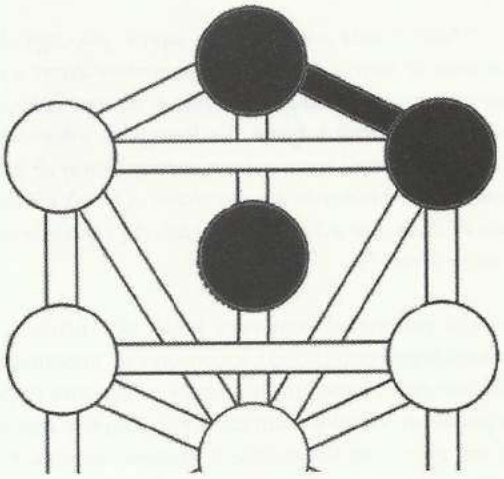
E de que "Inspiração" estamos falando? Uma que vem de um Mundo Superior ao nosso! Em Hebraico PELAH (se escreve Peh-Lamed-Aleph... as letras que compõem a palavra Aleph ao contrário) significa "Maravilhar-se"; o ato de se maravilhar com o que não podemos descrever. Quando observamos a Árvore da Vida "para cima", na próxima Árvore que está além do que podemos compreender, nos resta o maravilhamento do desconhecido.

Quando olhamos para dentro de nós mesmos (AYIN) enxergamos Deus dentro de nós mesmos; o Universo escolhendo um ponto no espaço-tempo para observar a si mesmo através do ponto de vista único de cada ser na criação. Em hebraico, escreve-se El Al ("*O Altíssimo*") e em árabe Allah.

Allah, o Altíssimo.

El Al, o Altíssimo

E nesta busca pelo autoconhecimento, encontramos DAATH (Daleth-Ayin-Tav). Daath, o Abismo do Conhecimento, é escrito com AYIN ao invés de ALEPH, porque nos força a olhar para dentro de nós mesmos. Aquele que procura por Deus e por divindades olhando para fora não vai encontrar. O CONHECIMENTO DE DEUS só será encontrado quando olharmos para dentro de nós mesmos.



Olhando para dentro de nós mesmos, veremos o reflexo do Universo e assim conheceremos todos os deuses e demônios da eternidade.

Conhece-te a ti mesmo., a inscrição que se via na entrada do Oráculo de Delfos. Neste local, dedicado a Apolo (na mitologia grega, o deus da luz e do sol, da verdade e da profecia), buscava-se o conhecimento do presente e do futuro por intermédio de sacerdotisas.

Na filosofia socrática o "conhece-te a ti mesmo" se tornou uma espécie de referência na busca não só do auto-conhecimento, mas do conhecimento do mundo, da verdade. Para o pensador grego, conhecer-se é o ponto de partida para uma vida equilibrada e, por consequência, mais autêntica e feliz.

Arcano do Louco

Neste excelente texto de Andre Vitali, estudioso italiano do tarot, destaco "A loucura, de acordo com a concepção comum, é o "agir sem razão". Cesare Ripa, famoso iconógrafo perugino, assim define a "Pazzia" na Iconologia de 1603, sua mais importante obra:

"Não é nada além de louco aquele que, segundo o nosso modo de falar, faz as coisas sem nenhum decoro e fora do uso comum dos homens por privações de discurso sem razão verossímil ou estímulo religioso. No Evangelho, o homem que não crê é considerado louco, e assim, várias figuras de loucos acabam aparecendo nas bíblias dos séculos XV e XVI com o intuito de ilustrarem o Salmo 52 "O tolo diz em seu coração: não existe Deus!".

Foi encontrada em uma bíblia do século XVI a mesma representação do louco que se encontra no Minchiate de Firenze: um homem vestido com trapos, com penas nos cabelos e um cavalo de pau; tem em uma mão um giro e em torno dele aparecem crianças. Ripa fornece uma idêntica descrição: "*Um homem de idade viril e de vestes longas estará rindo e cavalgando sobre um pau, tendo na mão direita um gracioso instrumento giratório feito de papel e rodeado por crianças*".

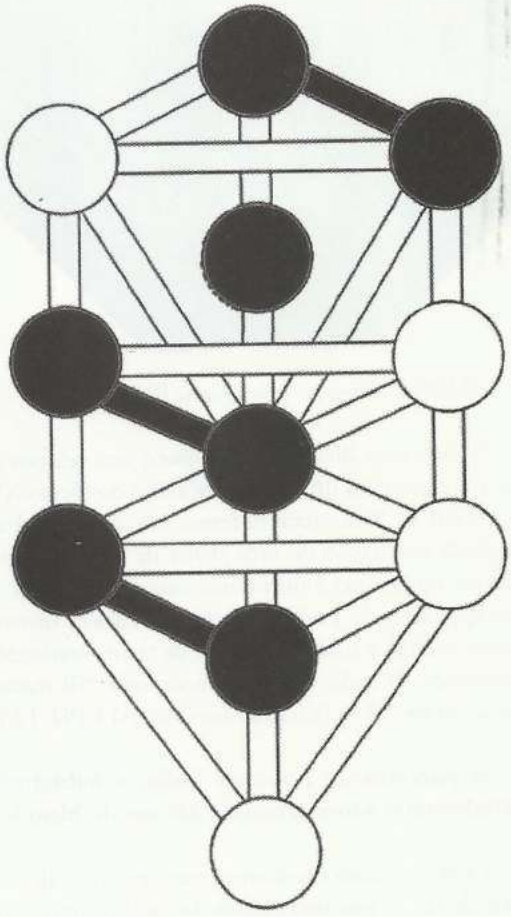
Uma das primeiras representações de Aleph, como aquele que caminhava com o vento. Repare o cata-vento nas mãos do Aleph.

O riso do Louco que se encontra no baralho de Carlos VI e no de Ercole I d'Este é, ainda de acordo com Ripa, "*facilmente indício de loucura, segundo o dito de Salomão; mas se vê que os homens considerados sábios pouco riem e Cristo Nosso Senhor que foi a verdadeira sabedoria e sapiência, não ri jamais*". Uma gravura anônima de 1500 mostra um louco que ri diante de um anjo que fecha os olhos com as mãos para não ver tanta vilania.

Na lâmina do Visconti-Sforza, o louco traz as penas sobre a cabeça e carrega um bastão sobre o ombro. Uma figura similar foi pintada por Giotto na Capella degli Scrovegni na cidade de Padova, como uma figuração da Stoltitia (Tolice).

Nesta gravura, o louco tem entre os lábios um objeto que praticamente o impede de falar. O conceito de loucura nesta alegoria vem ampliado pela presença das plumas sobre a cabeça do personagem. É prudente considerar que asas, plumas e penas representavam, para os antigos, os símbolos da velocidade e de conexão com o elemento AR.

Vincenzo Cartari (1531-1569), famoso mitógrafo italiano, em sua obra *Imagini de gli Dei de gl'Antichi* (1647) trata repetidas vezes dos atributos de Apolo-Sol. Entre estes as asas e as plumas também significam a velocidade da inteligência de Apollo e do percurso do Sol. A propósito da presença de plumas sobre a testa de Mercúrio, o autor se explica desta forma: "*Foram dadas as penas a Mercúrio porque no falar, de quem era o Deus, as palavras voam pelos ares como se tivessem asas. Homero sempre chama pelas palavras velozes, aladas e que portam penas*". As penas presentes sobre a cabeça do louco representam portanto, o que falta a ele próprio, que é a velocidade da inteligência e do intelecto e também das palavras adequadas.



Aleph, Lamed e Resh. "Inspirar, Ensinar, Pensar".

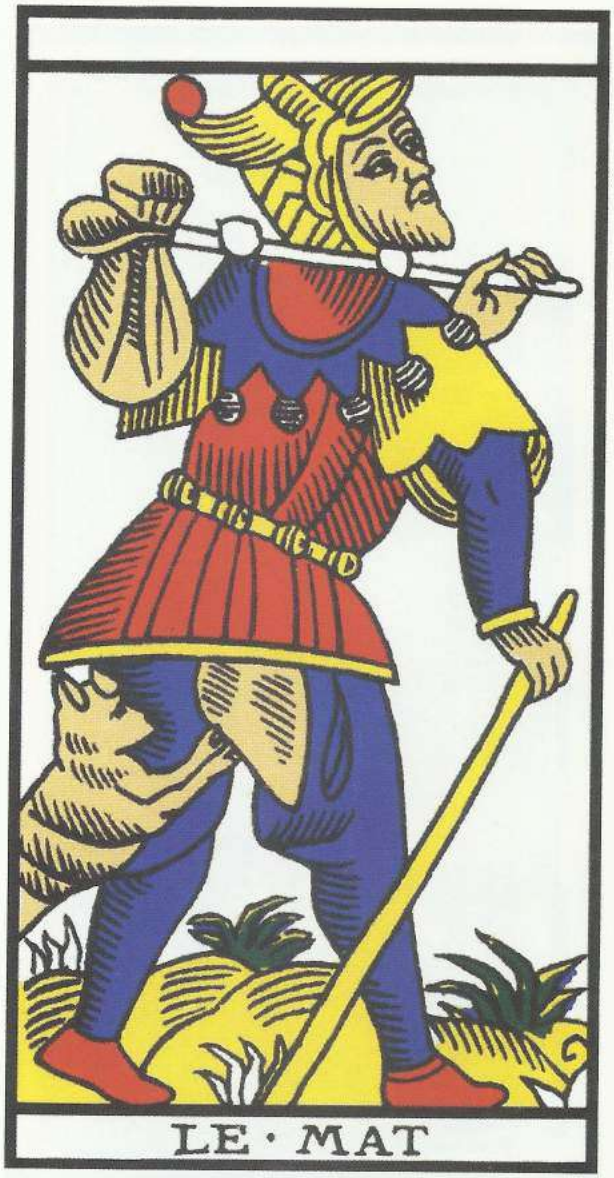
Uma variação iconográfica sobre a representação do Louco se encontra também no dito Tarot de Mantegna, onde a figura de um miserável acaba sendo agredida por um cão na panturrilha. Esta tipologia permanecerá estável em todas as produções seguintes do tarot. Acima do bastão apoiado sobre o ombro aparecerá uma espécie de trouxa. A presença de um cão próximo ao miserável viajante é típica na arte figurativa medieval, não se distanciando muito da realidade objetiva, quando esse animal ladrava e avançava sobre os vagabundos que se aproximavam das casas para pedirem caridade. Um famoso exemplo se encontra na representação do Filho Pródigo e do Caminho da Vida no famoso tríptico de Hieronymus Bosch.

O Filho Pródigo, por Hieronymus Bosch (1516)

Sobre essa divindade do louco em relação ao tarot, é esclarecedor um soneto anônimo do século XVI descoberto na Biblioteca Estense, em Módena. Para conquistar o coração de uma dama da corte, o autor anônimo afirma que é necessário extrair uma carta do maço apenas: a do Louco, "aquele da cabeça divina". Por esse motivo a mais antiga lista de tarots conhecida, o Sermones de ludo cum aliis, acomoda "El matto" junto a "El mondo", isto é, a Deus Pai (ALEPH-TAV).

A parceira do Louco é Sofia, a Sabedoria, retratada como a jovem nua do Arcano do Mundo.

O pensamento escolástico, que desejava valorizar a verdade da fé por meio da razão, acabou incluindo à categoria dos loucos, como já evidenciado, todos os que não acreditavam em Deus. E no tarot a presença do Louco conquista um significado ainda mais profundo: enquanto possuidor da razão, mas não crente, ele deveria se tornar, através dos ensinamentos contidos na Escada Mística de Jacob, o "*Louco de Deus*", como se tornou Francesco, o santo popular da cidade de Assisi, que foi chamado: o Santo Louco de Deus. O louco, sem numeração nos maços históricos, transita entre o profano e o sagrado, capaz de coabitar a miséria e também de gozar a transcendência.



Ain
Ain Sof
Ain Sof Aur

Os estudos se iniciam do inicio, a Evolução do Nada. Os 3 véus de existência Negativa. Ain, Ain Soph e Ain Soph Aur. Eu Gosto desta primeira imagem, os 3 véus se condensando em Kether, a primeira Esfera da Árvore da Vida, dando a ideia de algo se solidificando, uma sensação de expansão e contração, é na verdade a primeira imagem de meditação, reflete os padrões universais de fluxo e refluxo, um pulsar.

Aleister Crowley explica em seu "Qabalistic Dogma" Sobre esta dinâmica:

"(...)O Confronto destes [Ain e Ain Soph] produz a Idéia finita positiva que ocorre ser Luz [Aur]".

"Esta palavra [Aur] é a mais importante. Ela simboliza o Universo imediatamente após o Chaos, a confusão do Confronto de infinitos Opostos. [Aleph] é o Ovo da Matéria; [Yod] é Taurus, o Touro, ou Energia-Motiva; e [Resh] é o Sol, ou Sistema de Orbes organizado e móvel. As três Letras de [Ain] desta forma repetem as três Ideias."

O texto de Frater Pythio explica: "*Primeiro era NADA (No-Thing, em inglês), traduz de uma maneira interessante, com um jogo de linguagem inteligente o que este primeiro momento representa Ain, que pode ser traduzido como Deus.*

Ain ao realizar o seu próprio estado criou a primeira coisa, o conceito de Nada (Nothing, em oposição com No-thing, acredito que podemos traduzir como No-Thing sendo "coisa nenhuma" e nothing como "Coisa alguma"). Ain ao realizar-se em si mesmo criou Ain Soph o conceito de nada e-é traduzido como Nada Ilimitado, simbolizando assim o Plano Mental, o Plano das Ideias e portando cheio de potencial.

Quando Ain Soph compreendeu o seu estado anterior, fazendo o caminho contrário a sua criação, já que Ain compreendeu Ain Soph, agora é a vez de Ain Soph compreender Ain, o que antes era Um agora se tornou Dois e desta relação (já que uma relação implica obrigatoriamente 2 ou mais coisas uma terceira vai surgir) teve o primeiro insight, o Eureka! A lâmpada da idéia brilhante, criou-se então Ain Soph Aur, A luz ilimitada.

É realmente muito complexo e tarefa de uma vida tentar assimilar o conceito de Ain, por não existir um conceito que defina este estado, tentar defini-lo por palavras é transformá-lo imediatamente em Ain Soph".

Os Multiversos

KETHER contém tudo aquilo que a soma de todos os Multiversos da sexta dimensão de Hochma podem conceber. Todos os universos que conseguimos (e não conseguimos) imaginar. No meu entender, Ain, Ain Sof e Ain Sof Aur compreendem a sétima, oitava e nona dimensões.

Universos Paralelos com Realidades impossíveis de serem sequer imaginadas.

Sétima Dimensão

Se a Sexta Dimensão engloba tudo o que está dentro de Kether, o que vai além disso? A resposta é: Outros Universos cujas constantes físicas iniciais sejam diferentes das do nosso universo. Até a sexta dimensão, todas as leis da física são as mesmas do nosso Universo, mas, na sétima Dimensão, podem ocorrer Universos onde a velocidade da luz, a velocidade de spin de um átomo, as forças atômicas (ou qualquer uma das inúmeras forças que nem conseguimos ainda detectar) sejam um maiores ou um menores do que neste Universo em qualquer uma de suas variações faria com que todas as leis físicas fossem diferentes, resultando em uma gama de infinitos Kethers, onde a própria noção de "Deus" seja uma membrana de 7 Dimensões manifestando-se infinitamente na 3a dimensão. Os físicos chamam esta membrana de "String Theory Landscape".

Oitava Dimensão

Na Oitava Dimensão lidamos com um PLANO formado por todas as possibilidades de todos os Universos, cada um começando com suas características físicas iniciais e esticando infinitamente para todas as possibilidades de combinações. É importante diferenciar estes Universos de versões alternativas da Sexta Dimensão... na Oitava Dimensão estamos falando de Universos nos quais a própria realidade é impossível de ser imaginada.

Nona Dimensão

A Nona Dimensão contém todas as histórias possíveis de Universos, começando com todas as possíveis leis da física e condições iniciais. Esta dimensão se expande infinitamente dentro de todas as possibilidades conceituais, sendo chamada de "Informação".

Décima Dimensão

A Décima dimensão considera que toda a Nona Dimensão pode ser interpretada como um Ponto, que engloba TUDO o que nós, pobres mortais, podemos conceber em termos de dimensões. E este Ponto retorna ao ZERO. O Que está além da Informação, nem Deus sabe...

Fim?

Agora que você está chegando ao que pensa ser o final deste livro, devo alertá-lo que está chegando apenas na metade dele, caro leitor e leitora.

A Árvore da Vida pode e deve ser estudada de duas maneiras diferentes: O Caminho da Serpente e o Caminho da Espada Flamejante. Ao longo destes 22 Capítulos, fizemos lentamente a escalada da Árvore da Vida de Malkuth até Kether, passando por todos os Caminhos visíveis. Porém, como todos estes Caminhos estão relacionados, muitas vezes, como professor e instrutor, tive um problema em mãos: como explicar a você uma correlação em TAV com GIMMEL se você ainda não aprendeu nada sobre Gimmel? Como entender TETH se o estudante ainda está subindo os degraus em PEH?

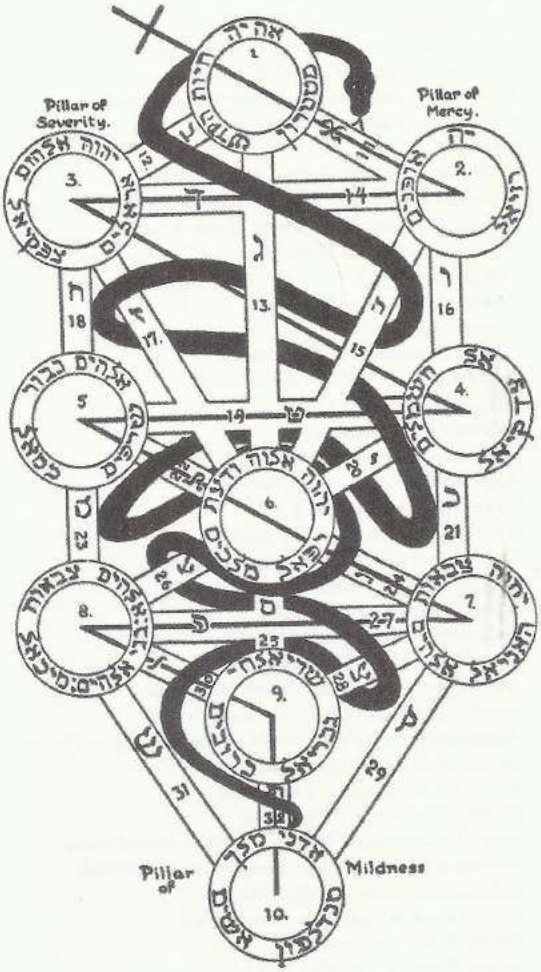
Como Morpheus diz a Neo no filme *Matrix*, "*Ninguém consegue no primeiro salto*". Isso significa que nesta altura do livro, você já tem uma excelente noção do que é a Árvore da Vida, mas falta ainda o Entendimento do **Caminho da Espada Flamejante**, ou o **Caminho da Pomba**, se preferir.

Convido-o a continuar esta jornada lendo os capítulos deste livro de trás para frente agora; leia sobre o ALEPH, porém carregado com toda a bagagem que você trouxe consigo ao longo desta leitura. Em seguida, leia BEIT, depois GIMMEL, DALETH, HEH, VAV e assim por diante, descendo pela Árvore da Vida até chegar a QOF, SHIN e finalmente TAV.

A Experiência de rever os Caminhos com o Entendimento expandido do que é a Árvore da Vida faz com que novos desdobramentos nos sejam revelados. Conexões entre os Caminhos e Reflexos das Esferas podem ser observados onde antes não existiam.

Boa Jornada de retorno a Malkuth!

Marcelo Del Debbio



Bibliografia

Esta é uma bibliografia resumida. Não tenho nenhuma pretenção de escrever uma lista nos moldes da ABNT; esta é uma lista dos livros em que pesquisei sobre Hermetismo ao longo dos últimos 15 anos e provavelmente ainda está cheia de livros faltando, mas é um excelente começo para quem deseja se aventurar por esta trilha. os títulos em português são de edições traduzidas:

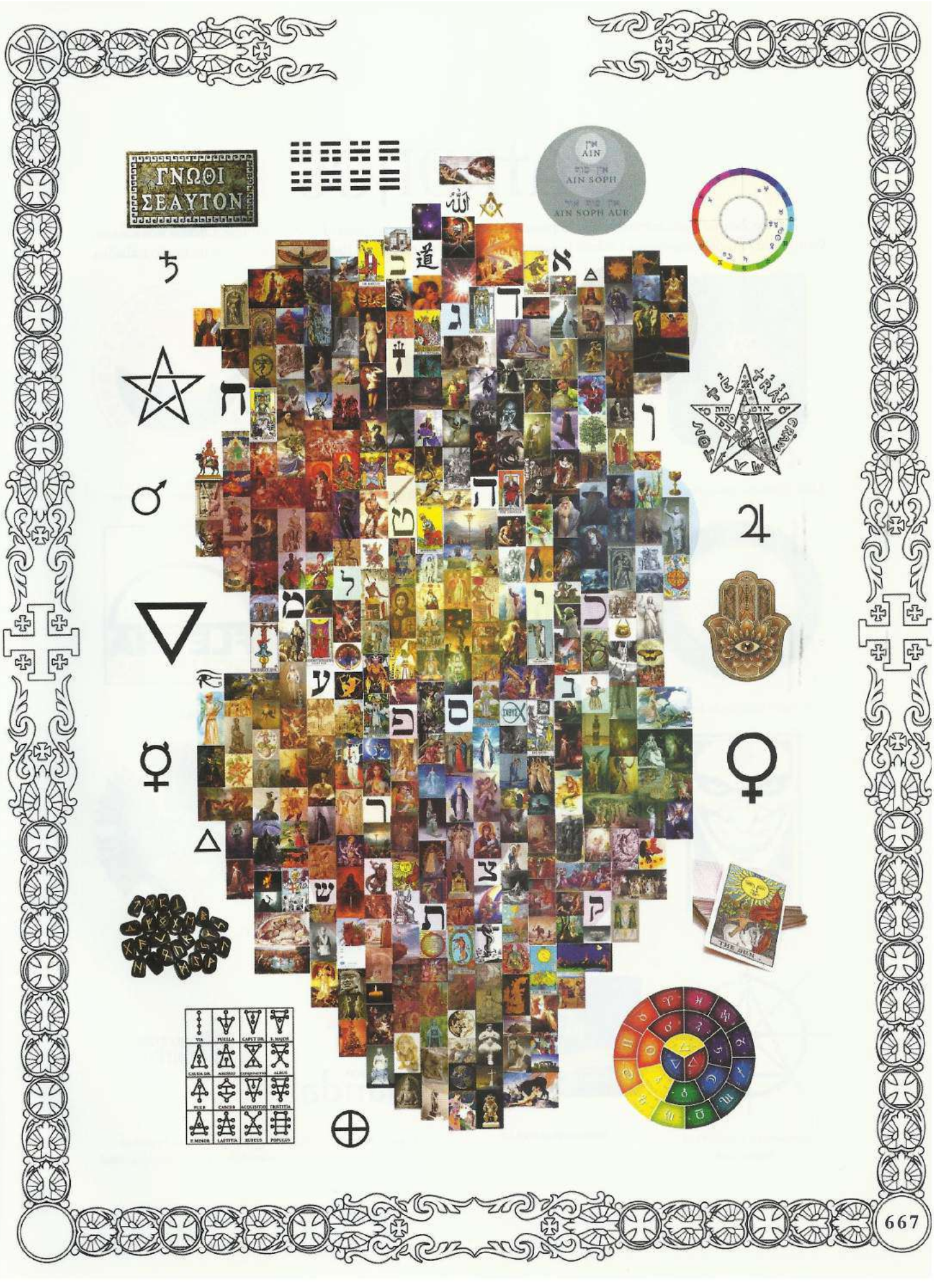
777 and Other Qabalistic Writings - Aleister Crowley
A Alquimia e a Imaginação Ativa - Marie-Louise Von Franz
A arte da Alquimia e a Pedra Filosofal - Tomás de Aquino
A Astrologia Chinesa das Nove Constelações: Astrologia Tradicional do I Ching – Gerard Edde
A Bardon Compagnion - Rawn Clark
A Cabala - Papus
A Cabala Desvendada - AMORC Curitiba
A Cabala e a Mística Judáica - Gershon Sholem
A Cabala Prática - Charles Fielding
A Ciência Cabalista - Lenain
A Estrela do Oeste - J. F. C. Fuller
A Filosofia do I Ching – Carol K. Anthony
A Flor e o Fruto - Mabel Collins
A Kabbala Desvelada - MacGregor Mathers
A New Encyclopedia of Freemasonry - Arthur Waite
A Prática da Evocação Mágica - Franz Bardon
A Tradição Hermética - Julius Evola
Abdita divinae cabalae mysteria (1625) - Jacques Gaffarel
Absconditorum clavis - Guilherme Postel
Adão e a Árvore Kabbalística - Zév ben Shimon Halevi
Aha! : Being Liber CCXLII. (1996) - Aleister Crowley
Aleister Crowley and the Practice of the Magical Diary - Aleister Crowley
Alice através do Espelho - Lewis Carroll
Alice no País das Maravilhas - Lewis Carroll
Alquimia e Misticismo - Alexander Roob
Amrita : Essays in Magical Rejuvenation. (1990) - Aleister Crowley
An Entrance to the Tree of Life - Research Centre of Kabbalah
An Entrance to the Zohar - Philip S. Berg
An Introduction to Ritual Magic - Gareth Knight
Applied Magic - Dion Fortune
Arcanos Maiores do Taro - G.O. Mebes
Ars Magna da Alquimia - Nicolas Flamel
As Letras do Alfabeto na Criação do Mundo - Elias Lipiner
As Origens da Cabala - Eliphas Levi
Aspects of Occultism - Dion Fortune
Bahir - Aryeh Kablan
Bere'Shith a Cena da Origem - Haroldo de Campos
Cabala - O Caminho da Liberdade Interior - Ann Williams-Heller
Cabala e Psicologia - Zév ben Shimon Halevi
Cabala e seu Simbolismo - Gershom G. Scholem
Cabala Prática - Ian Mecler
Cabala, A Tradição Exotérica do Ocidente - Francisco Valdomiro Lorenz
Caibalion - os três Iniciados
Canção Celestial - Sir Edward Arnold
Ciência e o Infinito, a - Sidney Kelin.
Coelesti Agricultura - Paulus Ricius
Comentários sobre IAH (Atualizado) - Frater Veos
Conclusiones Magicas e Cabalisticas - Pico della Mirandola
Corpus Hermeticum
Da Alquimia à química - Ana Maria Alfonso-Goldfarb
Da arte cabalística (1517) - Johann Reuchlin
Das goldene Buch der Weisheit - Franz Bardon
De Harmonia Mundi (1525) - Francesco Giorgi
De occulta philosophia - Cornelius Agrippa
Der Schluessel zum wahren Quabbalah - Franz Bardon
Devil-Worship in France, 1896 - Arthur Waite
Dhammapada - um clássico budista.
Dialogo Cabbalistical 1684 - Van Helmont
Dicionário de Símbolos - Jean Chevalier e Alain Gheerbranty
Discurso sobre a dignidade do homem - Giovanni Pico della Mirandola
Divina Comédia - Dante Alighieri
Doctrines religieuses et sociales - Eliphas Levi
Dogma e Ritual da Alta Magia - Eliphas Levi
Eight Lectures on Yoga (Equinox III:4) - Aleister Crowley
El Genesis Descifrado - Fabre d'Olivet
Encontro com Homens Notáveis - Gurdjieff
Encyclopedie des Symnboles - Hans Biedermann e Michel Cazenave
Enochian Vision Magick - Lon Milo Duquette
Enochian World of Aleister Crowley - Lon Milo Duquette
Enochian World of Aleister Crowley : Enochian Sex Magick. (1991)
Ensaios - David Hume
Escritos de William O'Neill - Blake
Estudos Alquímicos - C. G. Jung
Fables et symboles (Stories and Images) - Eliphas Levi
Finis Gloriae Mundi, a Transformação Alquímica do Mundo - Fulcanelli
Frabato le Magicien - Franz Bardon
Gematria & Sepher Sephiroth. (1982) - Aleister Crowley
Gems from the Equinox. (1982) Falcon Press
Guia Espiritual - Molinos
Guia Prático de Astrologia Chinesa – Melanie Claire
Herói de Mil Faces - Joseph Campbell
Histoire de la magie, (The History of Magic) - Eliphas Levi
Historia da Filosofia - Johann Eduard Erdmann.
História Geral da Alquimia - Serge Hutin
I Ching: O Livro das Transmutações – John Blofeld
Idade da Razão - Thomas Paine.
Initiation Into Hermetics - Franz Bardon
Initiation into Hermetics Commentary - Frater Veos
Introdução à Mística Judáica - Walter Rehfeld
Israfel: Letters, Visions and Poems, London: Allen, 1886 - Arthur Waite
Jewish Meditation - Aryeh Kaplan
Jung e o Tarô. Uma jornada arquetípica - Sallie Nichols
Kabbala Desnudada - Knorr von Rosenroth.
Kabbalah, The Way of the Jewish Mistic - Perle Epstein
Kaidah - Sir Richard Burton
Konx Om Pax : Essays in Light. (1990) - Aleister Crowley
La Bible de la liberté (The Bible of Liberty) - Eliphas Levi
La Clé de la Véritable Kabbale - Franz Bardon
La prière du Seigneur - J.P. Ross
La science des esprits (The Science of Spirits) - Eliphas Levi

Le Tarot de Besançon - Thierry Depaulis
Le Tarot de Marseille - Madame Turpaud
Le Tarot des imagiers du moyen age - Oswald Wirth
Le Tarot initiatique, symbolique et ésoterique - Edmond Delcamp
Le véritable Tarot de Marseille - Kris Hadar
Liber AL vel Legis sub figura CCXX as delivered by XCIII = 418 to DCLXVI - Aleister Crowley
Liber Kaos - Peter James Carroll
Liber Null - Peter James Carroll
Lilith - George MacDonad
Magia Negra - Marjorie Bowen
Magical Rituals of the Sanctum Regnum - Eliphas Levi
Magick Without Tears - Aleister Crowley
Magick: Liber ABA, Book Four, Parts I-IV - Aleister Crowley
Magus - Francis Barrett
Mansões Filosofais - Fulcanelli
Manual del Alquimista - Frater Albertus
Manual do Taro - Hajo Banzhaf
Máscaras de Deus - Joseph Campbell
Matteh Moshe, um estudo sobre o Zohar - Johan Kemper
Meditações sobre os 22 Arcanos Maiores do Tarô
Meditation and Kabbalah - Aryeh Kaplan
Mil e Uma Noites - Sir Richard Burton
Mishné Torá - Moshe Ben Maimon Rambam
Mistério das catedrais - Fulcanelli
Mitos e Tarôs. A Viagem do Mago - Dicta e Françoise
Moonchild. (1972) - Aleister Crowley
Morte de Arthur - Sir Thomas Mallory
Mutus Liber - Altus
Myths and legends of Japan – Frederick Hadland Davis
O Caminho do Adepto - Franz Bardon
O Casamento do Céu e do Inferno - William Blake
O Divino Pimandro - Hermes Trimegistos
O Kabbala Denudata - Christian Knorr von Rosenroth
O Livro das Mutações – Richard Wilhelm
O Livro de Enoch
O Livro de Jó - William Blake
O Livro de Ouro da Sabedoria - Franz Bardon
O livro dos Salmos
O Mito da Alquimia - O Mito da Alquimia
O Tarô de Marselha - Carlos Godo
O Tarô de Marselha - Paul Marteau
O Tarô Mitológico - Juliet Sharman-Burke e Liz Greene
O Tarô ou a máquina de imaginar - Alberto Cousté
Os Arcanos Maiores do Taro e a Cabala - Stephan A. Hoeller
Os Símbolos Secretos dos Rosacruzes - Franz Hartmann.
Os Versos Dourados de Pitágoras - Fabre d'Olivet
Poder do Mito - Joseph Campbell
Principles of Hermetic Philosophy - Dion Fortune
Prolegômenos - Emmanuel Kant
Psicologia e Alquimia - C. G. Jung
Psychic Self-Defense - Dion Fortune
Questions and Answers - The Great Arcanum - Franz Bardon
Religion in Japan: arrows to heaven and earth – Peter Francis Kornicki
Rios da Vida - General Forlong
Rites of Eleusis: As Performed at Caxton Hall, Mandrake Press
Rosacruzes, os - Hargrave Jennings
Sabedoria da Cabalá - Alexandre Safran
Scrutinium Chymicum - Michael Maier
Sefer ha Razim
Sefer yetzirah
Sepher ha-Bahir ("livro de brilho") - Flavius Mithridates
Sepher Yetzirah - Isidor Kalisch, AMORC Curitiba
Simbolismo dos Números e Cabala - Maela Paul
Sistemagia - Adriano Camargo Monteiro
Tales of the Enlightened - Dr. S. Z. Kahana
Tarô Clássico - Stuart R. Kaplan
Tarot of Ceremonial Magick: A Pictorial Synthesis - Lon Milo Duquette
Ten Luminous Emanations - Isaac Luria
The Alchemical Writings of Edward Kelly - Arthur Waite
The Blue Equinox (Equinox III:1) - Aleister Crowley
The Book of Black Magic and of Pacts, 1898 - Arthur Waite
The Book of Ceremonial Magic - Arthur Waite
The Book of Destiny and The Art of Reading Therein - Arthur Waite
The Book of Lies - Aleister Crowley
The Book of Splendours: The Inner Mysteries of Qabalism - Eliphas Levi
The Book of Tears - Eliphas Levi
The Book of Thoth - Aleister Crowley
The Brotherhood of the Rosy Cross - Arthur Waite
The Chicken Qabalah of Rabbi Lamed Ben Clifford - Lon Milo Duquette
The Collected Works of Aleister Crowley - Aleister Crowley
The Equinox (I:1-10).
The Equinox (III:10).
The Equinox of the Gods (Equinox III:3).
The Esoteric Orders and Their Work - Dion Fortune
The General Principles of Astrology (Liber DXXXVI) - Aleister Crowley
The Goetia : The Lesser Key of Solomon the King - Aleister Crowley
The Golden Book of Wisdom - Franz Bardon
The Heart of the Master. (1973) - Aleister Crowley
The Hermetic Museum, in two volumes - Arthur Waite
The Holy Books of Thelema (Equinox III:9)
The Holy Kabbalah - Arthur Waite
The Kabbalah Connection - Dr. Philip S. Berg
The Key to the Great Mysteries - Eliphas Levi
The Key To The True Quabbalah - Franz Bardon
The Machinery of the Mind - Violet M. Firth
The Magical Diaries of Aleister Crowley : Tunisia 1923 - Aleister Crowley
The Mysteries of Magic - Arthur Waite
The Mystical Qabalah - Dion Fortune
The Occult Sciences - Arthur Waite
The Pictorial Key to the Tarot - Arthur Waite
The Power of the Aleph Beth I & II - Dr. Philip S. Berg
The Qabalah of Aleister Crowley : Three Texts. (1973), Samuel Weiser
The Scrutinies of Simon Iff. (1987). Chicago
The Secret Tradition in Freemasonry - Arthur Waite
The Training & Work of an Initiate - Dion Fortune
The Wok of the Kabbalist - Zév ben Shimon Halevi
Torah Insights - Nehama Leibowitz
Tradição Hermética - Julius Evola
Traité de la Cabale chrétienne - Jean Thenaud
Tratado Sobre a Grande Arte dos Sábios - Antoine-Joseph Pernety
Uma Estranha História - Edward Bulwer-Lytton
Variedades de Experiência Religiosa - William James
Zanoni - Edward Bulwer-Lytton
Zohar
Zohar, The Book of Enlightment - Daniel Chana Matt

Tabelas Auxiliares

	☉	♀	☿	☽	♄	♃	♂
☉	**Glória** Realizar a Vontade.	**Transformação** Unir-se Vontade para auxiliar os irmãos.	**Peregrinação** Caminhar constantemente em direção à Vontade.	**Orientação** Direcionar seu destino à realização da Vontade.	**Grandeza/dade** Dirigir a Vontade para algo maior.	**Aceleração** Agir para o Bem dos demais.	**Conciliação** Estabelecimento entre Vontades, criando equilíbrio.
♀	**Missão** Trilhar falhas de outros para poder auxiliá-lo.	**Comedimento** Considerar as consequências dos atos antes de agir.	**Extirpação do Mal** Agir sem emoção. Imparcialidade nas análises.	**Dedicação** Almejar objetivos de liberdade e felicidade para o coletivo.	**Regularização** Agir conforme regras ou os atos estabelecidos.	**Simplório** Reduzir as suas necessidades para contemplar as essenciais.	**Constância** Manter-se firme independentemente do tempo.
☿	**Atenção** Buscar os momentos certos para realizar a Vontade.	**Morigerar** Agir de forma correta e equilibrada.	**Sensatez** Refletir e agir de forma sensata.	**Coolam** Produzir em seus projetos e ações.	**Idoneidade** Realizar ações que é capaz e apto.	**Glorier** Exaltar ações positivas alheias para servir de exemplo.	**Disciplina** Manter-se gradiente mesmo diante as dificuldades.
☽	**Confiança Divina** Compreender sua posição na criação e agir de acordo.	**Equilíbrio** Estar em harmonia consigo mesmo e com os demais.	**Sagacidade** Trabalhar os defeitos da forma inteligente.	**Sacrifício** Trabalhar em prol de uma causa maior.	**Honestidade** Realizar ações corretas.	**Virtuosidade** Combater os desvios com sua retidão.	**Determinação** Caminhar em direção a outra sem desistir que se perde atingir-la.
♄	**Provação** Sentir dificuldades para atingir a Vontade.	**Coordenação** Caminhar a direção que age conforme.	**Prudência** Raciocinar nas ações, vendo-as dar a ação.	**Energia** Agir de forma humana, sem exposto ou forma e benefícios.	**Cautela** Fundamentar a vida no pensar, em ações.	**Lição** Agir de forma para com a percepção de evitar a repetição.	**Justo** Enfrentar os desafios para com justiça.
♃	**Doação** Ajudar outro de forma desprendida, sincera.	**Apoio** Auxílio adequado para evolução de outros.	**Sustentação** Exercer apoio ao ideal de dar a ação.	**Abertura** Ajudar a outro pelos meios de ajuda.	**Relação** Estabelecer uma interação com outros, de forma justa.	**Alegria** Sentir-se feliz em cima e que faz Felicidade.	**Beneficência** Estar preocupado com o bem de outros e agir para concretizá-lo.
♂	**Elevação** Direcionar e praticar todo por um bom motivo.	**Autocontrole** Disciplina nas ações e pensamentos.	**Estabilidade** Agir com determinação mesmo quando necessário.	**Otimismo** Busca melhorar a si e a um outro.	**Senso de Justiça** Optar se a comparação e a realidade.	**Extremismo** Agir com afinco para com sofrimento alheio.	**Agressão** Buscar acharem que se colocam diante de si.

	☉	♀	☿	☽	♄	♃	♂
☉	**Vanglória** Considerar-se superior em todos os aspectos.	**Pertinácia** Buscar vontade dos seus próximos acreditado alheio. Cabeça Dura	**Cobiça** Desejo por algo que não era merecido.	**Desobediência** Impor-se vontade sendo-a de outros inadequados.	**Hipocrisia** Negar saber ou para um objetivo maior assumir para obter vantagens.	**Presunção** Crer saber-se bem-falante. Supondo dentre humano em bom ou talento	**Discórdia** Desunião de vontades.
♀	**Ousadia** Trilhar o outro apenas para se obter de ajuda-lo.	**Insolência** Agir sem considerar consequências, violando suas vulnerabilidades.	**Cupidez da Mente** Reflexo constantemente e desejar sem pensar nas suas metas.	**Aversão ao Espiritual** Resistência a Deuses, mas se, abaixo Deus por mentes ou pares.	**Precipitação** Ser excêntrico pelas quais não para pensar para agir.	**Contrição** Modesto os sentimentos em objetivos benéficos	**Inconstância** Agir e constantemente pensamento/ desejos.
☿	**Mesquinez** Sentir-se outros, sem considerar que as suas funções a vontade dele.	**Falsa** Não querida um sentimento/ impressão e o difícil de forma superficial.	**Afição pela Felicidade** Tornar-se infeliz por um outro alvo.	**Autodegradação** Quando o homem perde a esperança de evoluir e se abandona em sofrimento.	**Insubordinação** Quando o humilde julga-se elevado, sem mérito.	**Diminuição da Glória** Avaliação de uma situação sem considerar os esforços despendidos.	**Ódio** Sentimento negativo e desdenhoso em relação a algo ou alguém.
☽	**Devotismo** Tal Esperança de um mundo sem ter vontade para obter-lo.	**Malícia** Alheia objetivos de prejuízo a outro.	**Divagações** Querido ao interrupção de ideia, sem objetivo específico.	**Torpor** Inapto, que sinta ou estimula sem sentido.	**Ressentimento** Quando uma experiência se perde por ficar presa ao passado.	**Pergaça** Deixar se levar pela vontade de outro, deixando de cumprir a sua.	**Pusilanimidade** Há esperança, mas deve arriscar para agir.
♄	**Embuste** Repreensão falsa de vontade sem o Divino ou forças sutis.	**Fraude** Determinação em usar poderes de forma errada.	**Inquietude** Agir de forma egoísta pela falta de humildade e paciência.	**Inatividade** Omissão de ir além sem cuidar bem por inatividade.	**Apego ao Mundo** Fundamentar e viver nos meios terrenos.	**Dureza do Coração** Perdeu a sensibilidade em relação ao sofrimento ou benefícios ao próximo.	**Uso da Violência** Ferramenta de manter o mundo que se vive sem atividade para vil.
♃	**Intrusivo** Ajudar outro só pelos benefícios que isso trará.	**Ajuda demasiada** Diferente benéficos de vontades desmedida.	**Estupidez** Agir com boa intenção, mas sem dificuldade real.	**Fanatismo** Ajudar pelo seu ponto de vista.	**Pedinchá** Auxiliar as outros crer o mundo simples, sem esforços ou medicações.	**Alegria Vã** Estimular as outras dificuldades que ninguém compreenderão.	**Desídia** Nada se mover nem se preocupar consigo.
♂	**Sacrifício** Ações contra algo ou pessoas/alheias.	**Injusto** Palavra contra alguém.	**Chaos** Eliminação total e desconhecimento por um todos a criação.	**Provisório** Tem consigo de agir mas e finado pela falta de esperança.	**Indiferença ou desigual** Acha-se errado e se fazê-lo desmerecido que quer.	**Fúria do Espírito** Agir se prejudicar, com algo, mas obter benefício real.	**Ríos** Descobrir suas energias contra algum ou fazê-lo mesmo contra si.


ΓΝΩΘΙ
ΣΕΑΥΤΟΝ
AIN
AIN SOPH
AIN SOPH AUR

Patronos

A Publicação deste livro teria sido impossível sem o apoio e auxílio destas Lojas Maçônicas, Ordens Rosacruzes, Grupos de Estudo, Empresas e Ordens Iniciáticas. Nossa eterna gratidão a todos que acreditaram no nosso trabalho.

ARLS Arcanum Arcanorum, 4269

eadeptus
O CONHECIMENTO ESPIRITUAL AO SEU ALCANCE

www.eadeptus.com.br

ARLS Arquitetos de Salomão

ARLS Obreiros das Torres

Grande Oriente do Brasil

TARÔ VIRTUAL

Tarô Virtual

MOTTA LIVROS BH

Motta Livros BH

Flecha Dourada

Projeto C.A.O.S.

Fraternitas Rosacruciana
Antiqua - RJ

Lotus Negra
Grupo de Estudos

Capítulo Ajuricaba - AM

Associação Educacional
Sirius-Gaia

www.carabas.com.br

Espaço Ananda

Diálogo com os Espíritos

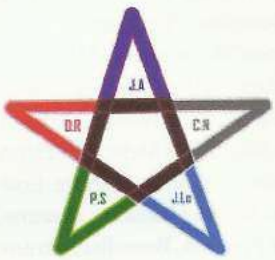
Diálogo com os Espíritos
www.dialogocomosespiritos.com/

ARLS Aleister Crowley, 3632

ARLS Thelema

Capítulo Aperipê, 59 MRA

Estudos Herméticos



Cinco Elementos

ARLS Genesis Fraterna, 3672

Ordem Demolay - BA

ARLS Pier Campadello, 4319

Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento de Tecnologias

http://antharez.com.br/

http://wordastudios.com/

Gechome

Círculo de Enki

HOD Studio

Centro de Estudos e Meditação Cabalista

Ka-Tet

www.netzart.net/netzart/

ARLS Scientia et Caritas, 3758

Atelier Nivia Peggion

Casco da Tartaruga

KABBALAH HERMÉTICA

A Kabbalah Hermética é baseada na Cabalá Judaica, adaptada para a Alquimia durante o período medieval, servindo de base para todos os estudos da Rosacruz, Maçonaria, Golden Dawn e praticamente todas as Ordens Herméticas a partir do século XIX.

Ela envolve todo o traçado do mapa dos estados de consciência no ser humano, de extrema importância na magia ritualística. Em suas quase 700 páginas ricamente ilustradas, este livro aborda as diferenças entre a Cabalá Judaica e Kabbalah Hermética, a descrição da Árvore da Vida nas diversas mitologias, explicação sobre os Elementos da Alquimia, Planetas, Números, as Sephiroth (Keter, Hochma, Binah, Chesed, Geburah, Tiferet, Netzach, Hod, Yesod, Malkuth e também Daath) e todas as nuances dentro de cada uma das Esferas (A Árvore da Vida dentro de cada uma das Sephiroth); os 22 Caminhos (e suas diversas correlações dentro da Geometria Sagrada), além dos planetas, signos, elementos, cores, sons, incensos, anjos, demônios, deuses, Arcanos do Tarot, runas, principais obras de arte e símbolos associados a cada um dos Caminhos.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-87013-72-9
9 788587 013729

Daemon Editora